2 CDs JOC FULL! - **PROJECT NOMADS** - FII STĂPÂNUL INSULELOR

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Iulie 2005



PREVIEW

Quake IV
Ne aşteaptă un nou cutremur

Heroes of Might and Magic V
Mai frumos ca niciodată

REVIEW

Still Life
Supradoză de natură moartă

Imperial Glory
Sic transit gloria

T2X: Shadows of the Metal Age
Fanii continuă seria Thief

grand theft auto SanAndreas

TEST!



Lupta cu gradele Celsius



135.000 LEI
13,50 LEI NOI

DEMOS NEXUIZ (VERSIUNE COMPLETĂ) ■ THE BARD'S TALE ■ WILDSNAKE: PINBALL INVASION 2 **MODS** OUT OF HELL **PATCH** VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES V 1.5
DRIVERS ATI CATALYST 5.6 **FILME** MOTOGP 3 ■ PRINCE OF PERSIA 3 ■ SERIOUS SAM 2 **UTILITARE** TOTAL COMMANDER 6.53 ■ TWEAKFX ALPHA 0.1.79 ■ ATI TRAY TOOLS 1.0.2.690



... declarații și demonstrații de forță...

Dacă vă aflați cât de puțin aproape de sfera de influență a industriei jocurilor (probabil că da, altfel nu știu de ce ați ajuns să citiți LEVEL-ul), atunci în ultimele luni cu siguranță că ați fost bombardați cu știri ce se referă la un singur subiect: „războiul" consolelor. De fapt, trei mari companii se războiesc în declarații și demonstrații de forță cu mult timp înainte de a-și lansa produsele propriu-zise, dându-și una alteia peste nas cu cifre în speranța că vor mai câștiga cumpărători pe ultima sută de metri. Îi avem pe experimentații de la Sony, cu al lor PlayStation 3, pe nou-veniții de la Microsoft, cu Xbox 360, și pe bătrâneii scandalagii de la Nintendo, cu Revolution. Câștigătorul se va decide probabil între Sony și Microsoft, primii având de partea lor experiența celor mai de succes două console care s-au realizat vreodată, iar ultimii venind cu banii din rezerva lui Bill Gates și cu o campanie agresivă de promovare care pare să dea roade. Nintendo rămâne undeva în umbră, promițând mult, fără să arate vreodată nimic, însă cu o bază de clienți extrem de solidă în Asia.

Tot acest „război" va lua sfârșit pe la începutul anului 2006, moment din care va începe adevărata bătălie, o dată ce principalii concurenți își vor fi lansat deja produsele. Până atunci însă, trebuie să suportăm chelioși, bătrânei și alți indivizi puși pe hartă care, până la urmă, își dispută viitorul industriei de jocuri.

■ **Mitza**

P.S. Ca o informație menită să dea apă la moară detractorilor consolelor, vă anunț că Sony a reușit să vândă până anul acesta peste 90 de milioane de console PlayStation 2 (cea mai populară consolă din această generație, fiind pe cale să-și ajungă predecesorul, PlayStation, care s-a vândut în aproximativ 100 de milioane de exemplare), pe când doar în anul 2005 s-au vândut aproape 200 de milioane de PC-uri. Ca să vezi...

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. GTA: San Andreas
2. Still Life
3. T2X: Shadows of the Metal Age



cioLAN
1. Still Life
2. GTA: San Andreas
3. Sacred: Underworld



BogdanS
1. Freecom MediaPlayer3
2. Sapphire TheatriX
3. Func sUrface1030



Locke
1. GTA: San Andreas
2. S.C.A.R.
3. Sacred: Underworld



Marius
1. T2X: Shadows of the Metal Age
2. Still Life
3. Cossacks 2: Napoleonic Wars



Rzarectha
1. GTA: San Andreas
2. Still Life
3. Cossacks 2: Napoleonic Wars



KiMO
1. S.C.A.R.
2. Still Life
3. GTA: San Andreas

LEVEL IULIE 2005



CUPRINS CD

DEMO
Nexuiz (versiune completă)
The Bard's Tale
WildSnake: Pinball Invasion 2

MODS
Out of Hell

PATCH
Halo: Combat Evolved v1.07
Vampire: The Masquerade - Bloodlines v1.5

WALLPAPERS
GTA: San Andreas
Imperial Glory
S.C.A.R.
Still Life

DRIVERS
ATI Catalyst 5.6

SCREENSAVERS
Imperial Glory

MEDIA
Filme
MotoGP 3
Prince of Persia 3
Serious Sam 2
Imagini
Gang War
Pacific Storm
Vietcong 2

UTILITARE
ATI Tray Tools 1.0.2.690
Total Commander 6.53
TweakFX Alpha 0.1.79

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componenta LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

22 **STILL LIFE**

... sau estetica urâtului


Still Life

... sau estetica urâtului


S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo

Cu pedala la podea... și nu prea

26 **S.C.A.R - SCUADRA CORSE ALFA ROMEO**

Cu pedala la podea… și nu prea

LEVEL IULIE 2005

CUPRINS

news

World Forces: War on Terror anunțat

Producător Monte Cristo **Distribuitor** N/A **Data lansării** N/A **On-line** www.digitalreality.hu/Articles/WOFOR.htm



Ungurii de la Monte Cristo îndrăznesc să se arunce în marea de RTS-uri ce inundă rafturile magazinelor cu World Forces: War on Terror, un RTS tactic cu influențe arcade a cărui acțiune se petrece într-un viitor apropiat, devastat de război. Pe lângă armele ultra-moderne ale viitorului pe care ni le va pune în brațe, unul dintre principalele puncte de atracție ale jocului îl reprezintă amestecul dintre grafica realistă și genul arcade, distractiv și foarte ușor de înțeles. De asemenea, producătorii promit că jocul va veni cu 26 de niveluri înțesate cu baze militare, fiecare dintre acestea recreând în detaliu locații reale, precum Paris, Berlin, San Francisco, Canterbury sau Beijing. Astfel, li se oferă jucătorilor șansa să controleze armate în conflicte uriașe, ce vor aduce fiecare dintre metropolele amintite la stadiul de ruină.

Situațiile dificile vor putea fi rezolvate ușor, succesul misiunilor depinzând însă de modul în care sunt folosite cele 50 de tipuri de unități, fiecare dintre ele înzestrate cu peste 60 de abilități speciale. Jucătorul are șansa să refolosească unitățile ce supraviețuiesc măcelului și în misiunile viitoare și chiar să captureze vehicule inamice. Însă cele trei campanii necesită tactici și moduri diferite de abordare, din moment ce toate cele trei facțiuni posedă caracteristici speciale unice, una dintre cele mai interesante fiind chiar aceea de a captura unitățile mecanizate din ograda inamicului, pe care apoi să le folosiți la lichidarea acestuia. În plus, rejucabilitatea pare să fie asigurată de sistemul de recompensare, unic și complex în același timp, de libertatea de a alege orice fel de armată și de o experiență multiplayer cu diverse moduri de joc, ce includ cunoscutele Capture the Flag și Death Match, dar și unele noi, cum ar fi Objective și Conquer. De menționat că o parte dintre abilitățile speciale pe care fiecare dintre părțile beligerante (ONU, China și teroriștii) le are vor putea fi utilizate doar în multiplayer. De exemplu, comunicațiile dintre adversari pot fi bruiate, aceasta însemnând că aliații nu vor mai putea comunica între ei prin mesaje text, împiedicându-i astfel să își coordoneze mișcările.

■ KiMO



DICE NEW YORK ȘI-A ÎNCHIS PORȚILE

Digital Illusions, realizatorii jocurilor din seria Battlefield, au anunțat că studioul new yorkez, ai cărui angajați au lucrat în trecut pentru Trauma Studios (creatorii mod-ului Desert Combat pentru Battlefield: 1942), și-a închis definitiv porțile. Angajaților DICE New York li s-a propus să se mute în Suedia, țara de origine a DICE, unde-și vor putea continua activitatea liniștiți. În ceea ce privește celălalt studio nord american, DICE Canada, acesta va continua să existe pentru a realiza expansion pack-uri...

Oare cei de la EA, noii proprietari ai DICE, au legătură cu cele întâmplate? Nheaaaaa...

LEVEL TOP 10

IUNIE 2005*

1.	**World of Warcraft**	**246**
2.	**Star Wars - Knights of the Old Republic II**	**211**
3.	**Half-Life 2**	**160**
4.	Silent Hunter III	47
5.	Brothers in Arms Road to Hill 30	38
6.	GTR – FIA GT Racing Game	21
7.	Act of War: Direct Action	17
8.	LEGO Star Wars	17
9.	Second Sight	15
10.	Project Snowblind	4

*preluat de pe www.level.ro.

VIN DIESEL ESTE AGENTUL 47

20th Century Fox a anunțat că Vin Diesel va juca rolul Agentului 47 în viitorul film Hitman, adaptare după jocul cu același nume produs de IO Interactive și Eidos. Vin Diesel va fi de asemenea și producător executiv pentru acest proiect.

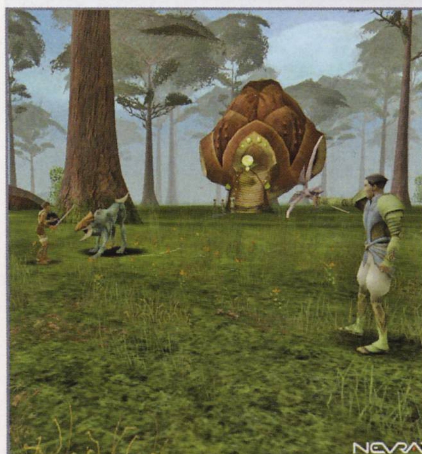
În plus, firma de producție de jocuri a lui Vin Diesel (Tigon Studios) se află în tratative cu Eidos/IO pentru a produce următorul joc din seria Hitman (după Blood Money, evident). Dacă se ajunge la un acord, Vin Diesel își va „împrumuta" vocea pentru a-l juca pe Agentul 47 și în respectivul joc.

Saga lui Ryzom continuă

Producător Nevrax
Data lansării iarna 2005/2006
Distribuitor Ubisoft
On-line ryzom.com

Nevrax a anunţat în mod oficial că va lansa un expansion pentru MMORPG-ul The Saga of Ryzom, care se va intitula The Ryzom Ring. Acesta este de fapt un set de instrumente destinate editării şi schimbului de hărţi realizate de jucători, extrem de customizabile – terenul poate fi modificat în fel şi chip, pot fi adăugaţi monştri şi NPC-uri, fiecare dintre vietăţi fiind la cheremul jucătorului. Hărţile vor putea fi integrate direct în Atys, lumea din The Saga of Ryzom, unde mii de alţi jucători vor experimenta creaţiile isteţilor sau, dacă artistul o preferă, operele de artă ale acestuia pot fi explorate doar de către o mână de oameni aleşi pe sprânceană.

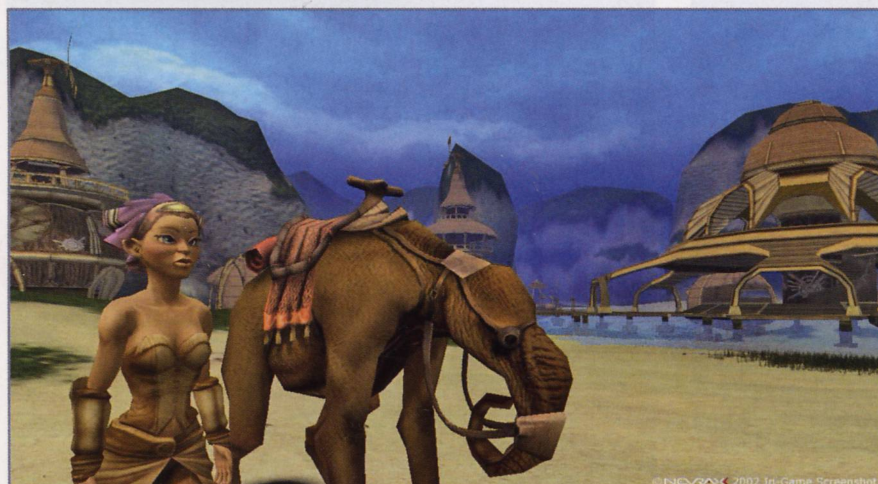




„Menirea pe care o are The Ryzom Ring este aceea de a aduce înapoi puterea în mâinile jucătorilor," declara Cohen Corval, CEO-ul de la Nevrax şi creatorul MMO-ului The Saga of Ryzom. „The Ryzom Ring le va da indivizilor puterea de a crea propriile lor aventuri şi tărâmuri pe care, ulterior, să le împartă cu alţi jucători. Singura limitare reală va fi propria lor imaginaţie".

Hărţile create de jucători vor fi găzduite pe serverele Nevrax şi realizate cu ajutorul unor instrumente bazate pe interfaţa point-and-click, astfel încât orice jucător de MMO-uri mai puţin experimentat să le poată utiliza cu uşurinţă. „Scopul nostru nu este doar acela de a face din jucătorii noştri parte integrantă a Atys-ului, oferindu-le acest set de instrumente pentru a realiza propriile lor zone, dar şi să o facem într-un mod cât mai uşor şi distractiv pentru ei" a continuat Cohen Corval. „Noi credem că sistemul prin care The Ryzom Ring le oferă jucătorilor puterea de decizie este revoluţionar şi sperăm că astfel vom schimba pentru totdeauna felul cum se joacă un MMORPG." Până în iarna 2005/2006 însă, le vom juca în continuare aşa cum ştim.

■ KiMO



Project Offset – primul „epic fantasy FPS"

Producător Offset Software
Data lansării N/A
Distribuitor N/A
On-line www.projectoffset.com

Project Offset nu este deloc un FPS obișnuit. Nu numai că nu vom fi răsfățați cu armele futuriste sau măcelurile orchestrate din turela unui tanc din cel de-Al Doilea Război Mondial, ci chiar ni se promite că astfel de jucării vor lipsi cu desăvârșire, deoarece Project Offset este un FPS a cărui acțiune se petrece într-un univers fantasy. Este o lume în care clanurile își scot ochii pe parcursul unor misiuni cu obiective prestabilite, la finalul cărora jucătorul, care în prealabil a ales clasa din care va face parte, va fi recompensat după merit. Un joc pe care să-l jucați fie de unii singuri, fie în mod cooperativ, team based sau death match, pentru a vă atinge obiectivele.

Lumea din Project Offset este una în care magia, sabia și arcul fac legea. Clasele dintre care veți putea alege se anunță destul de numeroase și variază de la elfi, la războinici și, bineînțeles, la nelipsiții vrăjitori. Există însă o clasă despre care nu se știe nimic deocamdată, producătorii numind-o simplu „constructori", aceștia ocupându-se probabil de buna funcționare a diverselor vehicule de asediu pe care jucătorul le va putea controla. Acestea nu vor fi însă singurele mijloace disponibile de deplasare și distrugere în masă, producătorii gândindu-se la o serie de alternative, cum ar fi dragoni ce pot fi călăriți, dar și alte animale ce pot sprijini jucătorii cu puterea lor de foc.



Însă nu doar această ingenioasă abordare a genului FPS face din Project Offset un titlu demn de luat în seamă, motorul grafic in-house ce va aduce pe micile monitoare povestea de basm fiind o bijuterie în sine. Aflat încă la început de drum, Offset Engine se dovedește a fi un instrument remarcabil, capabil să redea în detaliu o lume învăluită în mister și personaje foto realiste cum doar Unreal Engine 3 a demonstrat că o poate face deocamdată. Însă ce este și mai impresionant este faptul că în spatele întregii povești (inclusiv engine-ul grafic), se află trei (!) oameni care lucrează de zor între pereții unui apartament, trei minți sclipitoare ce nu pot susține la nesfârșit acest proiect ambițios. Ei se află la această oră în căutarea unui investitor sau distribuitor ce-i va putea sprijini din punct de vedere financiar. Noi le urăm succes!

■ KiMO

CÂȘTIGĂTORII tombolei „Merită să joci ORIGINALE" - mai 2005 organizată de Best Distribution și LEVEL

- Jocul original EMPIRE EARTH II a fost câștigat de Dragoș Pirte din Timișoara.

- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câștigat de Dan Joga din București.

- Banii necesari achiziționării jocului FIFA Football 2005 pentru Sony PlayStation 2 (1.845.000 lei) îi vor fi returnați lui Constantin Bistreanu din Târgu-Jiu.

- Un SUPER tricou cu Midnight Club 3 DUB Edition a fost câștigat de Mihai Iliescu-Glăja din Timișoara.

- 2 seturi de câte 3 MEGA postere cu jocurile Imperial Glory, Close Combat: First to Fight și MX vs. ATV Unleashed au fost câștigate de Alexandru Brăescu din Piatra Neamț și de Dorian-Marin Tudorașcu din Râmnicu-Vâlcea.

Ca de obicei, câștigătorii vor fi anunțați și în rubrica de știri a revistei LEVEL din luna iulie 2005, precum și pe site-ul www.gameshop.ro.

Felicitări tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect și complet. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorți anuală, care are ca premiu o consolă Sony PlayStation 2 cu 5 jocuri originale pentru PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-345.55.05.

ÎNCĂ O CĂDERE

Se pare că în Statele Unite problema furtului de material cu copyright de pe Internet începe să reprezinte o mare problemă. De data aceasta paharul a fost umplut de filmul Star Wars: Revenge of the Sith, care a fost disponibil pe site-urile de bittorent cu șase ore înainte de lansare. Numărul download-urilor a atins în 24 ore peste 10.000, ceea ce practic în limbaj bittorrent înseamnă mult mai mult. Ca urmare, FBI-ul, poliția de frontieră și cea a emigrărilor au făcut un raid masiv în câteva orașe mari ale SUA și i-au „invitat" la o ședință pe cei răspunzători. Site-ul de torrent-uri elitetorrents.org a fost închis și acum toată lumea așteaptă să vadă ce o să se întâmple cu cei răspunzători.

E de menționat faptul că industria cinematografică pierde în jur de 3,5 miliarde de dolari anual din cauza pirateriei, așa că grijă mare! Mă întreb ce are totuși de-a face bittorrent-ul cu poliția de frontieră și a emigrărilor...

HALO, FILMUL – „I HAVE AN OFFER YOU CAN'T REFUSE"

Dacă nu știați, da, se pregătește un film bazat pe jocul Halo. Având în vedere succesul imens de care s-au bucurat ambele jocuri din serie, nu ar trebui să fiți însă surprinși.

Ce este interesant e modul în care scenariul filmului a fost distribuit studiourilor de filme interesate de el. Agenția Creative Artists a ales un mod inedit de a trimite studiourilor script-ul scris de Alex Garland. Pe scurt, a îmbrăcat curierul în binecunoscutul costum al lui Master Chief din Halo. Uite o idee bună, poate o prind și pizzeriile de la care comandăm noi (deși am avea alte sugestii în ceea ce privește costumația și persoana care ar purta-o). În plus, pachetul ce conținea scenariul venea și cu o notă care anunța studiourile că trebuie să liciteze un preț pentru drepturile asupra filmului în aceeași după-amiază. Având în vedere miza, sunt sigur că anunțul a provocat panică, iar studiourile s-au aruncat imediat cu niște oferte bănoase.

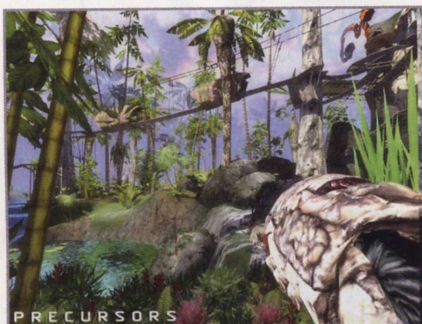
Precursors – o odisee mai mult decât spațială

Producător Deep Shadows
Data lansării 2007
Distribuitor N/A
On-line N/A

Ucrainienii de la Deep Shadows, care ne-au fiert de curând sângele-n vene cu Boiling Point: Road to Hell, au anunțat deja precursorul acestuia. Precursors, a cărui lansare este programată pentru anul 2007, va folosi o versiune nouă a „faimosului" engine grafic Elite pe care vecinii noștri de peste Deltă îl ridică în slăvi, deși pe mine m-a lăsat mai rece ca nisipul de pe Insula Șerpilor. Cine știe, poate data viitoare îmi crește și mie puțin tensiunea.



Jocul va teleporta jucătorul într-o regiune vastă și neexplorată a spațiului, pe care o va străbate la bordul unor uriașe crucișătoare spațiale. Acesta va trebui să vâneze pasageri clandestini care se ascund prin ungherele navei și să lupte împotriva piraților spațiului, în timp ce laserele brăzdează vidul dintre nave. Planetele pe care eroul nostru își face cumpărăturile sunt, însă, ceva mai pașnice. Aici va putea socializa cu băștinașii, provocându-i la un schimb de pumni, și se va putea relaxa în compania erbivorelor, folosindu-le pe post de țintă.



În rolul acestui erou fără nume, jucătorul se zbate să supraviețuiască într-un conflict dinte două rase dominante, pe parcursul a 250 de misiuni diferite în care orice acțiune sau decizie îi poate influența iremediabil soarta. Un comerciant priceput devine contrabandist, un vânător de recompense nemilos devine cunoscut, iar un cuceritor de profesie stăpânește nenumărate planete. În Precursors, totul pare a fi posibil.

Libertatea de mișcare va fi chiar mai mare decât în Boiling Point, Precursors făcând un semnificativ pas înainte în această direcție, oferindu-ne un întreg univers ce poate fi explorat în neștire. Nu vor lipsi revoltele de la bordul navei, luptele crâncene împotriva altor nave ce pot atinge fantastica lungime de 10 kilometri, dar nici confruntările „mano a mano". Orice, numai să nu ne aducă aminte de „fantasticul și imersivul" Boiling Point, generator de plictiseală, și de prea puțin impresionantul Elite.

■ KiMO

FALLOUT 3

După cum am mai amintit noi aici, de curând s-au auzit niște bârfe că Fallout 3 ar fi deja în lucru. Că se va face, știam deja... Ideea este că în fine Bethesda a confirmat că Fallout 3 se află în producție și că în curând vom avea și confirmarea vizuală. Noi ne-am așteptat să vedem primele imagini la E3, însă am fost dezamăgiți. Peste ceva vreme vom ști mai multe, inclusiv o dată relativă de lansare.

Fallen Lords: Condemnation

Producător Novarama
Data lansării iarna 2005
Distribuitor Planeta DeAgostini Interactive
On-line www.novarama.com/users/web/projects/index-en.shtml



Fallen Lords: Condemnation îți va purta pașii dincolo de moarte. Renunță la viață și acceptă misiunea ce-ți va fi încredințată. Dacă alegi să lupți de partea Luminii, întruchipând un Înger, te vei alătura Armatelor Raiului în lupta împotriva Întunericului, pornind de la rangul de simplu soldat pentru a deveni, în final, unul dintre aleși, Campionul Îngerilor. Va trebui să conduci atacurile Cavaleriei Virtuții, să dezlănțui puterea Săbiei Adevărului asupra lighioanelor Întunericului, să lupți pentru a aduce lumina în lume și să-i lichidezi pe dușmanii Dreptății. De multe ori depășite numeric, dar niciodată în retragere, armatele îngerilor avansează precum o furtună dezlănțuită, curățând pământul de umbrele ce acoperă cele mai întunecate cotloane ale Lumii de Apoi.



De vei alege însă Partea Întunecată, vei deveni o lichea a Diavolului, care va încerca să folosească orice mijloc pentru a împrăștia haosul și dezolarea peste Lumea de Apoi. Ucide îngerii și subjugă sufletele morților pentru ca aceștia să îngenuncheze în fața ta și să devină sclavii eterni ai Lordului Întunericului (a.k.a. The Little Devil). Avântă-te într-un război în care, pe parcurs, vei ajunge să controlezi mașinării de război din ce în ce mai puternice și să conduci armate din ce în ce mai numeroase, capturează îngeri și convertește-i la Întuneric. Iar când Forțele Întunericului se vor aduna în jurul tău în formație completă, abia atunci te vei confrunta pentru ultima oară cu inamicul pe care va trebui să-l înfrângi pentru a obține controlul absolut asupra unei lumi transformate pe veci în haos.



Dacă însă nici Lumina, nici Întunericul nu reușesc să pună capăt războiului, de ce nu te-ai alătura Sufletelor din Purgatoriu, armata oamenilor morți de mult, care vor lupta pentru libertate și Regatul Omului? Comandă creaturile mitice ale Lumii de Apoi în luptă, învinge-i pe Îngeri și Diavoli deopotrivă și vei deveni „the Fallen Lord, stăpânul Lumii de Apoi". Morții ți se vor alătura în marșul către victorie pe jos, călărind uriașe bestii însetate de sânge și mânuind arme nemaivăzute. Armata oamenilor are de înfruntat inamici puternici, însă voința și curajul lor sunt de neegalat.

■ KiMO

Semnificația simbolurilor

 Demo pe CD
 Imagini pe CD
 Wallpaper pe CD
 Film pe CD
 Patch pe CD
 MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

SE VOR LANSA

IULIE 2005

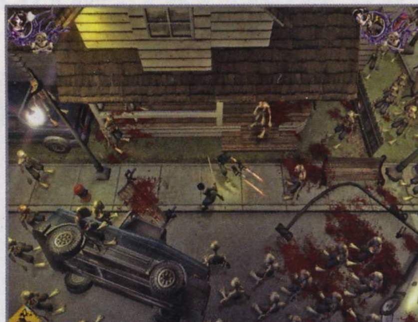
Worms 4: Mayhem	Codemasters
Rabid Dogs 2	Zuxxez
Cricket 2005	EA
Dungeon Lords (UK)	Mindscape
Fantastic 4	Activision
Codename: Panzers - Phase Two	CDV
Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two
Pilot Down: Behind Enemy Lines	Oxygen
RHEM 2	Got Game
Winter Sports Extreme	Xing

THE GUILD 2

JoWood susține că unul dintre visurile noastre este acela de a experimenta viața din Evul Mediu. De aceea, vara viitoare vom avea parte de un „simulator de viață", cu elemente RPG, care ne va pune în situația unui nou născut în Evul Mediu. Va trebui apoi să ne descurcăm, fie să devenim cineva, fie să... cine știe?! Cu alte cuvinte, dacă o viață nu îți ajunge, rostește „JoWood" și mai primești una.

Monster Madness

Producător Artificial Studios **Distribuitor** N/A
Data lansării începutul lui 2006 **On-line** www.monster-madness.com



Pentru că avem o plăcere deosebită de a cafti hoardele de monstruleți prin orice joc le prindem, cei de la Artificial Studios s-au gândit să ne dea monștri de să nu putem duce. Povestea din Monster Madness este destul de simplă. Patru tineri, Zack, Carrie, Andy și Jennifer se gândesc că nu ar fi rău să dea și ei o petrecere dacă tot sunt singuri acasă. Toate bune și frumoase până aici, însă apar unele probleme când la fața locului se prezintă și câteva cete de monstruleți. Deși nu erau trecuți pe lista cu invitați, aceștia insistă să participe la dezmăț, moment în care cei patru se hotărăsc să facă puțină instrucție cu musafirii nepoftiți. Și dacă tot te-ai decis să faci curățenie prin casă, de ce să te oprești și să nu eliberezi și alte zone de invadatori, cum ar fi „Suburban Nightmare", „The Shopping Maul" și „High School Hell". Ultima sună chiar bine. Poate nimerești și câțiva profesori, dacă nu s-au ocupat alții de ei înaintea ta. În fiecare locație te vei confrunta la sfârșit cu câte un Boss Monster, care îți va da ceva mai mult de furcă decât amărâții pe care i-ai executat înainte. Pe lângă armele pe care o să le găsești ascunse prin diferite cotloane, vei putea folosi tot felul de componente găsite la monștrii omorâți pentru a-ți construi modele noi. În Monster Madness poți echipa mașinile pe care le găsești cu arme și poți să-i calci pe toți monștrii care trec pe roșu. Sau pe verde. Grafica din joc este realizată pe promițătorul motor grafic Reality și va beneficia de suportul Shader Model 3.0. Fizica nu a fost nici ea neglijată de producători, iar noi vom putea interacționa după bunul plac cu obiectele din jur. De monștri te poți ocupa singur sau împreună cu alți trei jucători, iar modul online poate fi combinat cu cel local. Hidoasele creaturi vor fi gata să dea năvală pe PC-uri și Xbox-uri 360 la începutul lui 2006. Noi așteptăm cu multă căldură să-i punem la rece.



■ Rzarectha

ATARI ȘI HASBRO FAC SCHIMB DE LICENȚE

Printr-un acord semnat în sânge, cele două mari companii (una care se ocupă cu jocuri, cealaltă cu jucării) au transferat o căruță de licențe dintr-o parte într-alta. Nu știu cât de curioși sunteți să aflați unde au ajuns licențele de My Little Pony sau Playskool, dar probabil că veți fi interesați să aflați că licența de Magic: The Gathering s-a întors la Hasbro, pe când cea de Dungeons & Dragons mai rămâne pentru încă 10 ani la Atari. Vorbim aici, evident, exclusiv despre licențele de jocuri.

În altă ordine de idei, CEO-ul Atari (James Caparro) și-a anunțat demisia, fapt ce a dus la căderea destul de serioasă a firmei pe piața bursieră. S-o fi ofticat omul că a rămas fără My Little Pony. Oh, sorry Sir... YOUR Little Pony ;).

preview

Bohemia Studios

Despre noua generație de simulatoare militare

Mitza: Bună Paul, te poți prezenta cititorilor noștri?

Paul Statham: Bună, numele meu este Paul R. Statham și lucrez pentru Bohemia Interactive Studio, unde dețin funcția de Community/PR Manager.

M: O primă întrebare: cum o mai duce studioul și la ce proiecte lucrează?

P: Studioul o duce bine, mulțumesc de întrebare. Suntem extrem de ocupați după toată aventura de la E3, dar în același timp foarte mulțumiți de reacțiile pozitive pe care le-am avut atât din partea jucătorilor, cât și a oamenilor din industrie sau de la revistele de specialitate.

Proiectele noastre curente sunt un simulator militar pentru console, pe care o să-l lansăm la sfârșitul anului, Armed Assault, care va apărea pe PC tot la sfârșitul anului, și un joc din noua noastră generație de simulatoare militare, care va apărea pentru PC la sfârșitul lui 2006.

M: Spune-ne un pic despre Armed Assault. Este un joc ce aparține vechii sau noii generații de simulatoare militare?

P: Armed Assault este un nou joc, care aparține generației curente de simulatoare și care vine cu o tehnologie nouă, o locație modernă, o nouă insulă și o nouă poveste. În același timp însă, conține toate elementele din Operation Flashpoint. Pentru mai multe detalii, v-aș recomanda să vizitați site-ul oficial www.armedassault.com.



M: În legătură cu noul vostru joc. În primul rând, de ce nu l-ați numit Operation Flashpoint 2?

P: Pentru că numele Operation Flashpoint este proprietatea Codemasters.

M: Cât de diferit va fi noul gameplay din punctul de vedere al jucătorului?

P: Gameplay-ul va fi cu siguranță familiar celor care au avut șansa să încerce Operation Flashpoint, varianta de pe PC. Vor cutreiera aceleași zone largi și deschise, care le vor oferi atât avantaje tactice, cât și dezavantaje, depinde de cum vor acționa ei. Vor avea la dispoziție un întreg și variat arsenal de arme cu care să lupte împotriva oponenților, va exista un număr mare de vehicule pe care le vor putea folosi în aer, pe apă sau pe pământ.

Orice tip de jucător își va putea găsi un anumit nivel de dificultate care să i se potrivească, iar jocul efectiv va cere atât o gândire strategică, cât și o țintă bună.

Pentru jocul din noua generație ne dorim să punem și mai mult accentul pe simularea unui război, așa că vom marșa la fel de mult pe partea de role play și strategie cât am făcut-o pentru partea de action. Desigur, va fi o groază de acțiune la mijloc, dar vom cere de la jucător mult mai mult decât să țintească spre inamic și să apese pe un buton.



Zidul, frate cu soldatul (Next Gen)



Zbor în formație

M: Care sunt zonele de război pe care vom lupta? Sunt bazate pe evenimente reale sau sunt fictive?

P: Povestea, personajele și alte elemente de storyline am dori să le ținem deocamdată departe de ochii publicului. *(Cu toate acestea, la E3 am reușit să aflu că va fi probabil vorba de un conflict purtat între două tabere fictive, băieții urmărind să fie politically correct până la capăt – n.r.)*

M: Ce vehicule vom putea controla?

P: Jucătorul va putea să controleze un număr mare de vehicule, adaptate pentru anul 2010, anul în care se desfășoară acțiunea. Vehiculele vor fi atât de luptă, cât și de suport logistic și îl vor ajuta pe jucător pe pământ, în aer sau pe apă.

M: Și dacă tot veni vorba de control, s-a schimbat ceva în acest sens?

P: Ceea ce ne dorim noi este să oferim jucătorului un control precis. Iar pentru asta am lucrat până acum și vom lucra și în viitor. De asemenea, pot spune cu certitudine că sistemul fizic va influența mult experiența jucătorului și modul în care controlează jocul.

M: Ce ne poți spune despre multiplayer?

P: Din punctul nostru de vedere, multiplayer-ul este un element extrem de important al jocului și unul pe care vom încerca întotdeauna să-l îmbunătățim. Marea noutate pentru viitoarele noastre titluri este așa-numitul „join in progress", care permite jucătorilor să intre sau să iasă din mijlocul unui conflict ce se desfășoară pe o perioadă lungă de timp. Așa că dacă aveți ceva urgent de făcut, puteți ieși din joc și mai apoi să reintrați în luptă.

De asemenea, modul cooperativ este considerat de noi unul dintre motivele fundamentale pentru care experiența în multiplayer a fost atât de plăcută pentru mulți fani ai lui Operation Flashpoint. Așa că vrem să ne asigurăm că acest mod de joc este la fel de bine făcut și în viitorul nostru joc.


Unii l-au construit...


... noi îl dărâmăm (Next Gen)

M: Operation Flashpoint a adunat după sine o comunitate destul de mare și extrem de dedicată. Cum plănuiți să îi susțineți pe aceștia, mai ales pe modderi?

P: Ai dreptate, avem într-adevăr o foarte mare și aproape fanatică bază de fani. Îi considerăm cruciali pentru succesul lui Operation Flashpoint și vom continua să lucrăm


Și bilet? (Next Gen)

Next Gen

La E3-ul din acest an, una dintre cele mai mari surprize mi-a fost oferită de întâlnirea cu cei de la Bohemia Studios (cei care ne-au adus excelentul Operation Flashpoint). Oamenii erau îngrămădiți într-o cămăruță alături de un calculator, un Xbox și multe pliante, departe de vacarmul sălilor principale ale show-ului. Și totuși, titlurile pe care mi le-au prezentat băieții ăștia au fost unele dintre cele mai impresionante de la E3. Fiind însă vorba de cei care au produs celebrul Operation Flashpoint, nu cred că vă surprinde asta.

Cel mai impresionant dintre toate a fost cu siguranță jocul pe care cei de la Bohemia îl încadrează în ceea ce ei au numit viitoarea generație de simulatoare militare.

În primul rând, țin să vă spun despre jocul ăsta că aproape sigur nu se va numi Operation Flashpoint 2. Și asta pentru că au intervenit o serie de disensiuni între Bohemia Interactive și Codemasters, deținătorii numelui. Păcat... Însă jocului nu îi trebuie un nume pentru a demonstra ce poate. Dacă ați jucat Operation Flashpoint și ați devenit fani ai jocului, atunci țineți-vă bine pentru că noul titlu de la Bohemia promite să fie tot ceea ce v-ați dorit vreodată în materie de simulator militar. Pe lângă gameplay-ul consacrat de OF, noul joc vine cu niște adiții absolut delicioase. Aduc aminte aici de linia de front dinamică, ce se schimbă în funcție de succesul sau insuccesul misiunilor tale (da, poți rata o misiune și continua jocul), misiuni generate în funcție de evoluția ta pe câmpul de luptă (dacă linia frontului s-a modificat ca urmare a acțiunilor tale, jocul îți va indica ce pași trebuie să urmezi pentru a remedia situația sau a profita de ea), libertate totală de mișcare și acțiune, un nou engine fizic care îți permite să distrugi clădirile într-un mod realist, un nou engine balistic care ține acum cont de toate elementele ce intră în joc în asemenea cazuri, plus multe alte modificări pe care cei de la Bohemia încă le țin ascunse. Data apariției? Sfârșitul anului viitor, dacă suntem norocoși.


Armed Assault

nagementul memoriei. Dar jucătorul nu va observa prea multe modificări.

M: Simulatoarele militare „serioase" sunt un gen de nişă pe piaţa jocurilor de console, majoritatea jocurilor de genul acesta având mai mult elemente de arcade decât orice altceva. Cum crezi că se va descurca jocul vostru în aceste condiţii? Cum îl va atrage pe jucătorul „normal" de Xbox?

P: Considerăm că am reuşit ceva cu adevărat important cu acest joc pentru console. Ceva ce multă lume considera imposibil: un simulator militar imens care arată bine, se joacă foarte bine, este extrem de realist, dar totuşi foarte uşor de prins şi fun, chiar dacă joci în single player sau cu prietenii pe Xbox Live.

Sunt destul de multe jocuri pe piaţă care fac exact ce ziceai tu. Sunt mai mult arcade decât simulatoare. Şi asta pentru că există o piaţă pentru acest tip de jocuri. Aşa cum există mulţi gameri care vor ceva cu mai multă adâncime şi mai mult realism. Chiar dacă e vorba de jucători „normali", o dată ce au început să joace acest joc, le va fi foarte greu să se întoarcă la altceva.

M: Aţi început cu o echipă relativ mică, aţi cunoscut succesul cu Operation Flashpoint şi acum pregătiţi trei noi simulatoare militare. Care sunt planurile voastre de viitor?

P: În acest moment şi în viitorul apropiat, ne vom concentra pe jocurile pe care le avem în producţie şi vom încerca să le facem exact aşa cum ne-am dorit dintotdeauna, pentru a oferi jucătorului o experienţă de neuitat. După ce terminăm cu aceste proiecte, vom vedea ce tipuri de jocuri ne-ar interesa, pentru că suntem o echipă ambiţioasă şi care nu se teme să privească în viitor.

împreună cu ei, să-i ajutăm şi să-i susţinem.

Unul dintre multele lucruri pe care dorim să le îmbunătăţim este atât modul în care putem să-i susţinem pe cei care creează ceva în plus pentru joc, precum şi felul cum vom uşura munca celor care vor doar să descarce respectivele adiţii şi să le încerce.

M: Acum, în legătură cu versiunea de Xbox a lui Operation Flashpoint. Am fost plăcut surprins de prezentarea de la E3, aşa că vreau să te întreb dacă este totuşi vorba de o versiune mai „redusă" a variantei de pe PC sau de un adevărat simulator militar?

P: Cred că este o greşeală destul de des întâlnită să auzi spunându-se că nu ai cum să faci un simulator militar realist, de scară largă, pentru consolă, fără să îl simplifici sau să scoţi pur şi simplu câteva din elementele care au făcut deliciul jucătorilor de pe PC. Noi nu suntem de acord cu asta şi, aşa cum ai văzut şi tu la E3, am reuşit să strângem o cantitate imensă de realism, imersivitate, gameplay şi alte elemente pe un singur DVD.

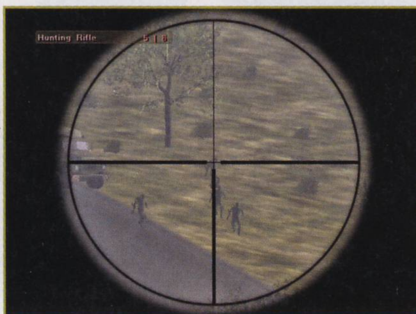
Am încercat să vedem ce alte elemente ale jocului putem modifica pentru a spori realismul. Am încercat să facem zonele mai realiste: copacii şi iarba se mişcă după cum bate vântul; păsările şi insectele zboară peste tot, adăugând un nou nivel de imersivitate şi forţând jucătorul să se întrebe dacă ceea ce a văzut cu coada ochiului în depărtare este o pasăre sau un inamic ascuns care se pregăteşte de atac. Chiar şi armele au fost îmbunătăţite pentru a creşte realismul, de exemplu grenadele ruseşti explodează la impact, pe când cele americane au un anumit timp până la detonare.

M: Ce schimbări s-au făcut faţă de versiunea pe PC?

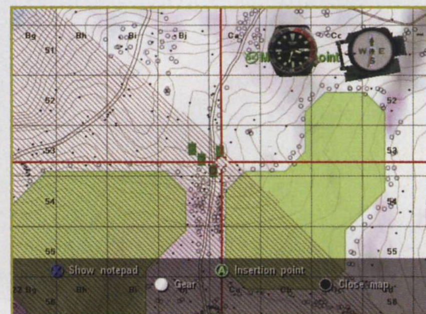
P: Datorită specificaţiilor de sistem şi tehnologice ale Xbox-ului, a fost necesară utilizarea unor tehnici diferite pentru, vă dau doar un exemplu, ma-

■ Mitza


Vineee (Xbox)



O privire de sus (Xbox)



Şi una de foarte de sus (Xbox)

Quake 4

Războiul n-a încetat niciodată...

Au trecut nouă ani de la apariția primului joc din seria Quake, moment ce a echivalat cu o veritabilă revoluție în istoria multiplayer-ului, și cinci ani de la lansarea lui Quake III Arena. Acesta din urmă n-a reușit să detroneze Unreal Tournament, regele neîncoronat al multiplayer-ului din acea perioadă și concurentul său direct, dar a continuat să-i sufle-n ceafă și a reușit să adune un număr important de fani. Comunitatea strânsă în jurul său și mod-urile pe care aceștia le-au realizat au reușit cu succes să-i prelungească viața până în zilele noastre. Deocamdată însă, pe noi ne interesează mai puțin modul în care cele două jocuri au influențat istoria, întreaga noastră atenție îndreptându-se acum către descendentul direct al lui Quake II, și anume Quake 4. Acesta este un titlu ce vrea să readucă în prim plan componenta care a lipsit cu desăvârșire din cel de-al treilea joc al seriei și pe care fanii lui Quake II au așteptat-o cu nerăbdare – o campanie single player solidă și o poveste pe măsură. În mod cu totul surprinzător însă, cei de la id Software au preferat să se concentreze asupra dezvoltării jocului DOOM 3 și să le încredințeze sarcina de a realiza al treilea joc din seria Quake isteților de la Raven Software, responsabili pentru jocurile Jedi Knight: Jedi Outcast, Star Trek: Elite Force și seria Soldier of Fortune.

Invazia continuă

Campania continuă exact din momentul în care Quake II ne-a lăsat cu ochii în soare, imediat după


Gogule, încearcă să respiri prin găurile din vestă

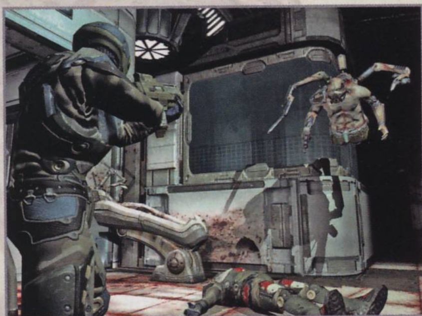
uciderea bossului final, Makron, și după distrugerea sistemelor de apărare planetare ale planetei Stroggos. Eroul care a învins de unul singur o întreagă armată Strogg a pregătit astfel debarcarea în siguranță a flotei pământene, ce sosește să distrugă cuibul extratereștrilor. Oamenii au presupus că uciderea lui Makron, mintea colectivă a rasei Strogg, va aduce cu sine sfârșitul războiului, însă s-au înșelat amarnic. Dușmanii de moarte ai oamenilor s-au regrupat imediat, iar acum se pregătesc să-și întâmpine adversarul cum se cuvine.

Matthew Kane este unul dintre soldații EDF care participă la debarcare, însă nava care ar trebui să-l debarce fără prea mari probleme pe solul planetei este, așa cum era de așteptat, lovită de un proiectil și aterizează forțat. Kane este aruncat departe de navă, iar după o scurtă perioadă în care zace inconștient, se trezește separat de grupul său care, evident, îl consideră mort. Acum, singura lui șansă de supraviețuire este să-și găsească camarazii, lucru ușor de zis și mai greu de realizat, deoarece până la regruparea mult visată va fi nevoit să dea piept cu valurile de extratereștri ce vor încerca să-l anihileze cu orice preț.

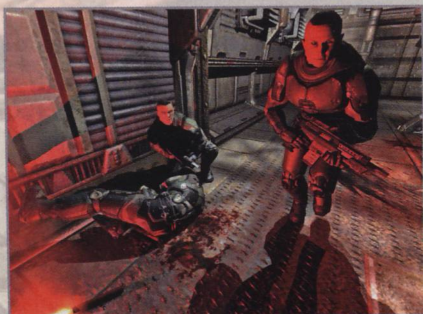

S-a auzit din dreapta sau din stânga?!

Coşmarul din curtea vecinului

Dintr-o dată, în fața sa se deschide un peisaj macabru, iar Kane constată cu stupoare că cei peste a căror cadavre este nevoit să treacă sunt de fapt foști camarazi, acum transformați în veritabile mașinării de ucis. Aceștia sunt creaturi grotești – parte om, parte mașină – cărora, în locul brațelor ce le-au fost smulse, li s-au atașat arme de foc. Ei gândesc asemenea unui Strogg datorită minții colective cu care au fost fericiți și sunt stăpâniți de o dorință sălbatică de a extermina întreaga rasă umană. Sunt mai rapizi, mai puternici și mai rezistenți decât orice altă creatură, iar Kane nu le poate opune rezistență la nesfârșit. În cele din urmă, el este capturat și expediat pe adresa unei fabricuțe Strogg unde urmează să fie, la rândul său, transformat... În timp ce brațele îi sunt smulse, Kane încă mai speră să fie salvat înainte de a fi ciopârțit


Eu sunt tac'tu... Uite, vezi?

pe de-a întregul. Fierăstrăul îi taie picioarele, sângele sare în toate direcțiile, dar Kane, urlând de durere, speră în continuare... Apoi îi este smuls un ochi, îi sunt îndesate implanturi în corpul peste care i-au grefat diverse mașinării, iar speranța... moare. În final, când extratereștrii se pregătesc să-i aplice un ultim implant în creier și astfel să-l integreze în conștiința lor colectivă, camarazii dau năvală în încăpere și opresc procesul de transformare. Este însă prea târziu, Kane fiind aproape complet schimbat. El posedă acum puterea unui Strogg, le poate folosi


Dom' sergent, eu zic să-l folosim ca momeală


Veniți de luați lumină!

armele și le înțelege limbajul. Matthew Kane, transformat în Strogg, devine astfel arma perfectă a pământenilor împotriva extratereștrilor. Eroul nu va fi întotdeauna singur împotriva orătăniilor Strogg, camarazii luptând uneori alături de el, interesant fiind doar faptul că atât oamenii, cât și extratereștrii vor folosi aceleași tactici în toiul luptei. Inamicul se va trânti imediat la pământ în caz de pericol, va ataca de la adăpost și va putea folosi cu succes elementele de decor pentru a se ascunde în spatele acestora.


Ei, haide, nu vă pierdeți cu capul. Sunt doar gloanțe

Din nou DOOM 3?

Raven Software a promis că în Quake 4 vor exista cel puțin două tipuri de vehicule controlabile, un puternic și aproape invincibil walker Strogg și un vehicul de teren pe care forțele EDF îl folosesc pentru a efectua incursiuni în spatele liniilor inamice. Aceasta demonstrează că jocul va fi diferit de DOOM 3, Raven îmbunătățind substanțial engine-ul grafic realizat în ograda băieților de la id, pentru a-i da jucătorului ocazia să colinde medii de joc exterioare vaste și luminoase. În schimb, interioarele amintesc în


Say hello to my little friend!

continuare de DOOM 3, iar eu mă tem că voi fi nevoit să strâng din nou lanterna în ambele mâini, în timp ce-mi fac loc cu coatele printr-un grup de zombie năuci. Cei de la Raven Software au mai afirmat că multiplayer-ul va fi și el pe acolo, dar în cazul de față nu se vor folosi hărțile din campania single player, iar accentul se va pune pe modurile de joc death-match și capture the flag, existând șanse reale să întâlnim câteva reeditări ale unor hărți celebre din Quake III Arena. Dacă va reuși însă să ne țină mai mult de-o oră cu ochii ațintiți în monitoare și cu degetele crispate pe mausuri, rămâne de văzut.

■ KiMO

Titlu	Quake 4
Gen	FPS
Producător	Raven Software
Distribuitor	Activision
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	toamna 2005
ON-LINE	www.quake4game.com



Heroes of Might and Magic V

Să fie cinci că-i norocos, dar nu chiar ca șaptele

Una dintre cele mai neplăcute știri din lumea jocurilor pe care le-am primit în ultimii ani a fost căderea lui 3DO. Primul meu gând a fost că seria HOMM nu va mai continua, iar al doilea s-a referit la moartea unei alte serii, Might and Magic. De fapt, chiar în review-ul de Heroes IV spuneam pe undeva că s-ar putea să asistăm la moartea unei serii, poate chiar a unui gen. Mă rog, la momentul respectiv aveam altă motivație în spatele afirmațiilor. Deși multă lume consideră că HOMM IV a fost o dezamăgire, totuși, în timp, mi-am da seama că nu e chiar așa. HOMM IV a fost gândit ca un RPG în toată regula și din această cauză cred că a fost evaluat greșit. L-am rejucat pentru mine și mi-am dat seama că are un gameplay excepțional dacă îl privești dintr-un punct de vedere mai special, fără prea multe relații cu celelalte trei jocuri din serie. Însă cu toții ne-am așteptat la un sequel și nu la un joc aproape complet schimbat, motiv pentru care 3DO și-a jucat prost și ultima carte.

Reîntoarcerea

La moartea 3DO, Ubisoft a cumpărat licențele pentru tot universul Might and Magic, ceea ce înseamnă că s-ar putea să vedem în viitor, pe lângă HOMM V, și un Might and Magic X (doar o speculație). După cum se știe, Ubisoft are talentul de a lansa pe piață jocuri reușite, ceea ce mă face să cred că și Heroes of Might and Magic V este pe mâini bune. Dacă ținem cont și de faptul că producătorii sunt Nival Interactive (vezi Etherlords și Blitzkrieg), indivizi cu experiență în materie de TBS-uri, aproape că încep să fiu extaziat. Din păcate, prea multe informații nu avem în acest moment, pentru că există o atmosferă destul de secretoasă în jurul proiectului. Probabil că se mizează pe terapia de șoc. Însă, la E3 am avut posibilitatea să vedem trei filmulețe care ne-au lăsat cu gura căscată, eu personal fiind încă în etapa de negare. Pot spune că jocul va fi absolut impresionant din punct de vedere grafic...



Grafic combat-ul aduce cu cel din Etherlords

Din puținele cuvinte scăpate de cei de la Nival, am înțeles că jocul se va întoarce la conceptul inițial, mai exact la tipul de gameplay din HOMM 3. Cu alte cuvinte, ceea ce majoritatea ne dorim. Normal, una este conceptul, alta este ceea ce se vede. Conceptele întotdeauna sună bine.

Din inimă...

... o să le mulțumesc dacă gameplay-ul o să fie pe măsura graficii. Nu pot să nu vă spun că orașele vor fi complet 3D, cu posibilitatea de a roti camera și de a face zoom pe diferite secțiuni. Unul dintre filmulețe ne arată cum se prezintă un oraș. Dacă vă amintiți bine, cele din versiunile anterioare erau statice. Ei bine, pe lângă designul castelelor, care este de vis, aceste orașe vor fi dinamice, cu stegulețe și trompetiști care anunță cine știe ce eveniment interesant. Pentru că tot vorbim de orașe, asediile se pare că vor avea o parte special rezervată și vor fi absolut impresionante (cel puțin așa declară producătorii). De fapt, totul va fi full 3D, de la moriștile care aduc resurse până la artefacte, totul va fi frumos modelat în cele trei dimensiuni disponibile momentan. Referitor la efectele și la dinamismul general al graficii, din câte am văzut, nu prea am ce să le reproșez. Combat-ul este făcut în stil cât se poate de clasic, cu cele două armate față în față, însă pare a fi mai mic la scară, comparabil cu cel din Heroes V. Ideea este că și aici efectele grafice ale vrăjilor sunt la fel de impresionante ca și restul jocului, aproape că se pică în cealaltă extremă. Ca gameplay în combat, nu am văzut absolut nici o diferență față de versiunile anterioare, doar că vor fi se pare niște adiții de genul „random events", care vor apărea aproape în toate secțiunile jocului. În cazul de față, un astfel de eveniment a fost apariția la final a unui Skeleton Dragon, care a făcut liniște pe câmpul de bătălie. Producătorii ne spun că astfel de lucruri se vor întâmpla în mod frecvent în joc. Despre participarea eroului ca unitate de luptă, deocamdată nu s-a spus nimic, însă fiind vorba de o reîntoarcere la Heroes 3, e posibil să nu mai avem problema asta.


Deși pare prerenderizat, nu este. E full 3D

Niște detalii

Printre altele, am aflat că vom avea șase facțiuni în joc, două fiind deja cunoscute drept Humans și Inferno, și încă patru, dintre care trei vor fi familiare din versiunile anterioare, iar una reprezintă o surpriză... posibil chiar și pentru producători. Tind să cred că se referă la clasicele cinci tipuri de castele din Heroes 3, plus una mai specială, sper io jucabilă. Însă zidul de „clasified" din jurul jocului este aproape imposibil de străpuns. Ce mai știm este că nu se va renunța la clasicele moduri de joc, care vor include și Hot-Seat și că pentru versiunea de console este posibil să se regândească un pic combat-ul, adică un pic inspirat din Final Fantasy, cu bară de progresie care marchează timpul de acțiune. Eu sper din suflet să nu ne trezim cu cine știe ce metodă revoluționară de abordare a turn-based-ului, pentru că asta ar strica tot farmecul seriei. Evident că nu depinde de noi, așa că altceva decât să așteptăm și să privim cu cât mai mult scepticism lansarea sa, nu ne rămâne de făcut. Țineți minte, dacă vă așteptați la un joc prost, va fi aproape imposibil să fiți dezamăgiți.

■ **Locke**

Titlu	Heroes of Might and Magic V
Gen	TBS
Producător	Nival Interactive
Distribuitor	Ubisoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	64 MB
Multiplayer	Da
Data apariției	primăvara 2006
ON-LINE	www.mightandmagicgame.com




Când apărea, și floarea soarelui se întorcea


A few hydras

Call of Duty 2

Monumentul eroului necunoscut


Nu iese fum fără foc

Trebăluind pe aici prin fața monitorului la preview-ul pentru Call of Duty 2, în mod subit mi s-a deschis un sertăraș al memoriei. Ce ți-e și cu amintirile astea, cum te mai fură din realitatea de zi cu zi... S-a întâmplat tocmai ca-n filme, am văzut prin ceață cum stăteam tolănit seara târziu pe pat, într-una din acele nopți fermecate ale copilăriei. Motanul îmi torcea în brațe, iar greierele își acorda chitara cea mică în colțișorul lui din pervazul ferestrei. Se făcea că ascultam vechi povești de război, de la bunicul care sper să-și fi găsit liniștea veșnică. Ne povestea că rătăcea odată printr-o pădurice, când a deslușit lătratul câinilor asmuțiți de dușman. S-a pitit într-o scorbură, zicându-și că acolo i se înfundă. Iată că ogarii s-au apropiat atât de mult, încât i-ar fi putut atinge cu mâna, iar armele nemților se deslușeau amenințătoare din întuneric. Prin nu știu ce împrejurare minunată, au trecut mai departe, fără să bănuiască măcar că ar fi fost suflet de om în scobitura aceea. Altă dată, fugea mâncând pământul să scape cu viață și întâmplarea i-a scos înainte un tren care tocmai o lua din loc. Într-o clipită, s-a cățărat pe un ieșind al vagonului și a îndurat un ger cumplit o noapte întreagă, strângând în pumni o bară de fier care iarna arde ca focul.

Astfel petrecea bunicul meu cel strașnic în vreme de război și-mi aduc aminte ce glume șugubețe mai făcea pe seama oamenilor și cât îi mai plăcea să treacă pe la crâșmă să dea pe gât un păhărel. Dar și când nu-l ascultam noi, nepoții de-o șchioapă, ce ne mai răspândeam ca potârnichile dinaintea toiagului său noduros!


Când îl prind, îi sparg fața

Enemy at the Gates

Cu manualele alternative de istorie să rămână cei care le-au făcut, noi ne parașutăm direct în mijlocul istoriei, pe câmpul de luptă. Call of Duty 2 vine cu patru campanii, prezentându-ne cel de-Al Doilea Război Mondial din punctul de vedere al unui american, al unui rus și a doi englezi. Cu excepția Stalingradului, toate bătăliile sunt noi, așadar nu le-am văzut nici în jocul original, nici în add-on-ul United Offensive. Producătorii au fost atât de impresionați de amploarea și de intensitatea luptelor din orașul lui Stalin, încât susțin sus și tare că jocuri pe această temă se pot face încă multe, fără a dezvălui totuși decât o mică parte din tot ceea ce înseamnă faimoasa bătălie. Apoi vom lua parte la eșecul germanilor din 1941, atunci când s-au apropiat la 20 de mile de porțile Moscovei, însă frigul năprasnic și tăria psihică a soldaților ruși i-au alungat acasă, cu coada între picioare. Pe urmă a fost recreat teatrul de război din nordul Africii, cu binecunoscutele ciocniri ale geniului militar al lui Rommel și al lui Montgomery (mențiune specială pentru Bătălia de la Al Alamien, unde englezii au meșterit tancuri false din lemn vopsit, pentru ca nemții să apere o poziție eronată).

Profitând de jocul full oferit de LEVEL în luna martie, Afrika Korps vs. Desert Rats, mai mult ca sigur că te-ai prins deja ce înseamnă confruntările în plin deșert. Cum era și normal însă, Call of Duty 2 ne derulează prin fața ochilor mai mult deflagrațiile din Europa, designerii jocului vizitând chiar locațiile respective pentru documentare. Se pare că un întreg nivel din Franța a fost refăcut din cauza neconcordanței dintre viziunea programatorilor și realitate. În general, se acordă o atenție mai mare imitării cât mai fidele a urmărilor unui război în toată puterea cuvântului asupra mediului: moloz, gunoi, praf și fum. Omului îi vine mai ușor să distrugă decât să construiască.

Vreau și eu să fiu un Spielberg!

Cum parcurgeai prima Chemare a Datoriei? Luai pe rând campaniile și în vreo 8-9 ore îi dădeai de capăt. Partea a doua a seriei nu numai că durează sensibil mai mult, dar îți acordă și prilejul de a juca cele patru campanii cronologic, adică termini o misiune ca rus și nu trebuie neapărat să treci la următoarea, ci poți sări la personajul american, care pe linia timpului intră în acțiune imediat după faptele rusului. Am simțit o mare satisfacție aflând că se urmărește și diminuarea linearității, cu


Frați în Arme


Dom'le, cât am frecat și tot a rămas murdărie pe guler...

toate că sequel-ul rămâne un joc puternic scriptat. Regizorul întâmplărilor vreau să fiu eu, lucru posibil doar dacă mi se oferă puțină libertate. Se poate vorbi deja despre mai multe căi de a străbate o hartă (mulțumită străzilor lăturalnice, aleilor și rețelelor de clădiri), ceea ce favorizează manevra învăluirii inamicului, în privința căreia s-a tot bătut monedă în Brothers in Arms. Germanii au acum mai multă inițiativă, iar un grup plasat într-o parte îndepărtată a nivelului va trimite unități de recunoaștere la primul foc de armă și se va grăbi să ajungă la fața locului. Coechipierii se ascund, demolează pereți, aruncă grenade în cotloanele dubioase și aplică tactica fire-and-move.

Misiunile sunt structurate în jurul a câte patru obiective a căror ordine de rezolvare rămâne la latitudinea ta. În continuare, îți vezi de bătăliile între tancuri, de anihilarea fină a dușmanilor din rolul unui sniper, de escortarea convoaielor de camioane, în schimb nu te mai așezi la mitraliera unui bombardier B-17 ca în United Offensive, pe motiv că o asemenea îndeletnicire ar fi o cotitură prea bruscă pentru cursul jocului.


Modele și iluminare excelente... un joc realist

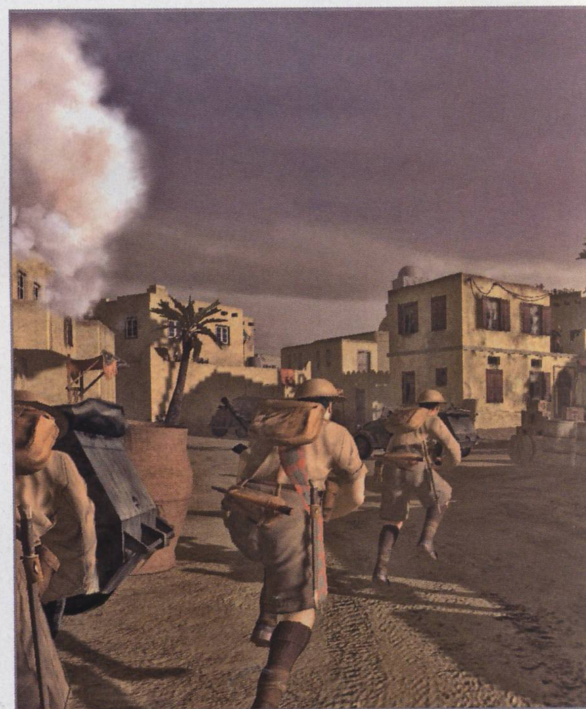
Război și... pace

Profesioniștii care se ocupă de sonorizarea lui Call of Duty 2 ar merita cu siguranță o decorație, stai numai să vezi de ce anume. În jocul original, redarea sunetului produs de, să spunem, o armă aflată la distanță se realiza prin reducerea volumului, nimic mai mult. În realitate, calitatea sunetelor îndepărtate este diferită de cea a zgomotelor din imediata noastră apropiere (intervin distorsiuni, atenuări, pierderi în cazul urechii umane), detaliu sesizat de băieții noștri. O altă adiție, de această dată cu efecte imediate asupra gameplay-ului, sunt cele nu mai puțin de 20000 de linii de dialog înregistrate la sfatul unor consilieri de război implicați în producție, care au atras atenția asupra comunicării continue dintre camarazi în timpul unui schimb de focuri din lumea reală. Iar informațiile primite de la coechipieri se dovedesc a fi de un real folos, pentru că descriu cu precizie situația din momentul respectiv: unde se află soldații inamici, direcția dinspre care vine atacul pe flanc, necesitatea unui reload etc. „Am dorit neapărat aceste schimburi de replici în timpul luptelor, pentru că acest lucru nu este numai distractiv, ci contribuie cu adevărat la experiența de joc. Așa că acum îți vei auzi oamenii spunându-ți că sunt doi nenorociți ascunși în spatele acelui jeep ruginit sau că sunt nemți la al doilea etaj al clădirii" – își motivează producătorii decizia.

Abandonarea engine-ului de Quake 3 a însemnat, printre altele, remodelarea armelor, ale căror detalii merg de această dată până la numărul de serie, iar pentru îmbogățirea arsenalului au fost adăugate puștile semiautomate germane și rusești, modelele G43 și SVT 40, precum și armele antitanc reîncărcabile ale aliaților.

Singurul regret pe care-l voi avea la data de apariție a lui Call of Duty 2 va fi probabil absența din shooter-ele tactice a Primului Război Mondial, nu de alta, dar tare mi-a plăcut să urlu cât mă țin plămânii la Mărășești că „Pe aici nu se trece!".

■ cronoX


Pe ăștia i-au luat în armată direct din derby

Titlu	Call of Duty 2
Gen	FPS tactic
Producător	Infinity Ward
Distribuitor	Activision
Procesor	PIV 1,2 GHz
Memorie	384 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
Multiplayer	da, să trăiți!
Data apariției	2005
ON-LINE	www.callofduty.com



review

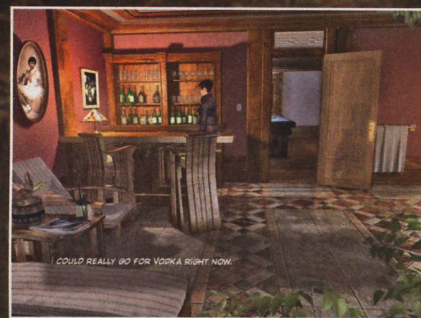
Still Life

... sau estetica urâtului

După ce ne-a binecuvântat cu două bucăți Syberia, iată că Microids, prin intermediul distribuitorului The Adventure Company, ne propune încă o frumusețe de mister spre rezolvare. Așa că dacă ai peste 17 ani și te-ai uitat relaxat la documentarele dedicate lui Bundy Ted, nu vei avea probleme deosebite nici cu natura moartă din joc. Cel puțin așa a fost în cazul meu. Still Life are un scenariu absolut remarcabil, datorită căruia nu vei avea liniște până când nu vei afla cine se află în spatele oribilelor crime pe care le investighezi. Deși povestea jocului ne aduce aminte de mândria Angliei, Jack Spintecătorul, pe parcurs avem și elemente care să ne trimită cu gândul la excelentul „Eyes Wide Shut" al lui Kubrick.

Misterele Victoriei

În Still Life ești Victoria McPherson, agent special FBI, care pe lângă faptul că nu arată rău deloc, are și un simț al umorului foarte rafinat. Replicile și comentariile ei dezvăluie o persoană nonconformistă și oarecum detașată de grotescul situațiilor. Mai exact, gagica e cool! Ca să nu iei prea mult contact cu partea feminină din tine, în unele capitole vei fi și în rolul lui Gus McPherson, bunicul ei și protagonistul jocului Post Mortem, produs de aceiași aventurieri de la Microids. La un moment dat, chiar vei găsi unele informații legate de Gus, în care se face trimitere și la perioada petrecută de acesta în Post Mortem. Începutul poveștii o găsește pe Victoria la locul ultimei crime, dintr-o serie de cinci, care a pus pe jar federalii din Chicago. Aici facem cunoștință și cu Miller, a cărui neîndemânare pare oarecum suspectă. Colegul nostru Miller reușește pentru a doua oară la rând să se înființeze primul la locul crimei și, datorită puternicei încărcături emoționale, face puțină „mizerie" prin zonă. Tanti Claire Ashby, de profesie medic legist, este și ea la fața locului și te pune de îndată la muncă. Dacă inițial am bănuit că o să-mi pun în sfârșit la treabă cunoștințele dobândite în urma participării intensive la cursurile televizate de „Forensic detectives", ultima reprezentantă a clanului McPherson mi-a tăiat rapid elanul. Chiar dacă la început a făcut o excepție și la îndemnul fostei sale profesoare, Claire, m-a lăsat să-mi fac de cap la locul unei crime, în restul jocului altele sunt metodele folosite pentru deslușirea misterului. Dacă ancheta Victoriei se desfășoară în Chicago-ul anului 2004, părțile de joc în care Gus se confruntă cu o serie de crime asemănătoare au loc cu 75 de ani în urmă, tocmai în Praga. Tânărul Gus, îndrăgostit lulea de o duduie care activa în aceeași branșă cu victimele, s-a hotărât să afle cine a băgat spaima în sărmanele fete, de nu mai pot să iasă seara la o plimbare prin parc. Pe parcurs, vei mai întâlni o mulțime de personaje interesante, printre care și doi băieți bine făcuți, care îți vor face cunoștință cu un patruped pe nume Raw Meat. Informațiile pe care le vei afla pe măsură ce Gus McPherson începe să se apropie de admiratorul marelui chirurg, Jack Spintecătorul, o ajută pe Victoria să vadă cheia celor



Are și Victoria viciile ei

două valuri de crime. Și încet-încet, din dialog-n dialog și din locație-n locație, domnișoara detectiv va da și ea de cap misterului.

Finalul jocului ne lasă însă cu ochii-n soare și tot ce poți să faci este să dai cu presupusul pentru că nu vei afla identitatea criminalului din Chicago. Totuși în outro, la un moment dat, ești înștiințat că aventura continuă online. Nu e exclusă nici o continuare.



Lumină din asta aveau la bunică-mea în discotecă



Gus prin subsolurile misterului

Cookies and robots

Storyline-ul jocului este foarte captivant, așa că eu unul nu am avut liniște până nu am aflat cum se termină totul. Totuși, un inconvenient ar fi faptul că dialogurile nu sunt interactive, iar toate discuțiile cu restul personajelor curg de la sine. Tot ce ai de făcut când se pun la taclale e să ciulești bine urechile și să dai cu clicul în continuare. În schimb, la câteva dintre puzzle-uri o să ai ceva bătaie de cap. Țin minte că am petrecut destul timp când Victoria, la insistențele tatălui ei, se pune pe gătit și trebuie să descifreze rețeta unei prăjituri. Parcă asta era o prioritate când pe străzi bântuia un nebun care de-abia aștepta să mai trimită o tipă pe cel din urmă drum. Până la urmă i-am făcut omului prăjitura să mă lase-n pace să-mi văd de-ale mele. Restul puzzle-urilor nu-ți fac probleme, cu condiția să arunci o privire atentă peste tot ce găsești și să ai puțintică răbdare.

Microids nu se dezminte nici de această dată și vine cu o grafică excelentă. Locațiile prin care te vei perinda sunt realizate în așa fel încât să te atragă cât mai mult în atmosfera jocului. Chit că e vorba de Praga sau Chicago, ai sentimentul că te afli la fața locului și simți starea de spirit a fiecărui loc; de la siguranța și căldura casei tatălui Victoriei, până la atmosfera sumbră de pe străzile din Praga. Personajele arată și ele acceptabil și sunt susținute de un voice acting foarte credibil. Pentru ca jocul să te hipnotizeze cu totul, lovitura decisivă e dată de filmulețe. Sunt atât de bine făcute încât nu m-am putut abține să nu le revăd de câteva ori și să sper că poate o să apară și un film de lung metraj, Still Life. Și dacă e să ținem cont de invazia de filme proaste din ultimul an, cred că ar fi un proiect cu sorți de izbândă.

Clanul McPherson

Dacă subiectul jocului nu te deranjează, atunci Still Life este un must have, zic eu, nu doar pentru împătimiții adventure-ilor, ci pentru toți cei care apreciază un joc de calitate, indiferent de genul căruia aparține. În cazul meu cel puțin, în perioada în care l-am jucat, salvarea zbura pe mail de la muncă acasă și invers. Dacă arunci un ochi peste caseta tehnică, poți vedea că este și accesibil din punct de vedere al resurselor. Bineînțeles, pe o configurație mai bună te poți bucura din plin de grafica din joc. Singurul neajuns al jocului este că e cam scurtuț, dar decât o poveste mai lungă și trasă de păr, mai bine una scurtă și captivantă pe tot parcursul. Acum vă las, cu speranța că talentata Victoria McPherson își va continua cariera în cadrul Biroului Federal de Investigații.

■ Rzarectha



Ain't that convenient !

Titlu	Still Life
Gen	Adventure
Producător	Microids
Distribuitor	The Adventure Company
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.stilllife-game.com

DEMO | IMAGINI | WALLPAPER | FILM | PATCH | MOD

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	9/10

8,6

NHL East Side Hockey Manager 2005

Management la rece

După succesul dobândit cu seria Championship Manager și mai nou cu Football Manager-ul, producătorul Sports Interactive s-a gândit că nu ar fi rău să-și valorifice experiența și prin alte sporturi. De ce hochei și nu înot sincron sau gimnastică ritmică, asta știu doar ei. Așa că iată-ne puși în fața celui de-al doilea număr East Side Hockey Manager, semn că lucrurile au mers bine la debutul lor pe gheață.

Fly my scouts, fly

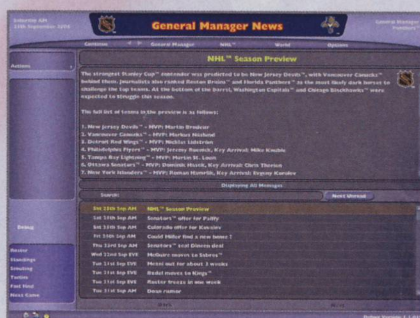
Hocheiul nu este chiar cel mai popular sport de pe meleagurile noastre, lucru pe care l-am resimțit din plin în perioada în care cei de la Florida Panthers au fost destul de inconștienți încât să mă lase să mă ocup de destinele lor. Dacă la un manager de fotbal am tactica și transferurile în fața


Vechiul meu prieten Miroslav

ochilor cu mult înainte ca jocul să fie lansat, la hochei treaba s-a mișcat puțin mai greu. Viața panterelor nu a fost deloc ușoară până nu am reușit să aduc câțiva jucători buni și să pun la punct o tactică de joc care să-i scoată din coada clasamentului. Partea de scouting a devenit subit mult mai importantă. Lipsa unor nume de jucători pe care să-i abordez direct m-a determinat să pun tot departamentul de scouting la treabă. Una din diferențele majore față de un manager de fotbal este draft-ul care are loc la începutul fiecărui sezon. Acesta este principalul mod prin care jucătorii ajung să activeze la o echipă din NHL. Astfel, echipele își aleg pe rând câte un jucător din cei selectați să participe la draft. Ordinea este dată de poziția fiecărei echipe la sfârșitul sezonului trecut. Cele clasate mai slab vor avea întâietate, lucru care reușește oarecum să mențină un echilibru în competiție. Totuși, pentru a ști ce să alegi, trebuie să cunoști marfa, așa că până la draft nu strică să arunci o privire peste știri, zvonuri sau peste rapoartele pe care le primești. În East Side Hockey Manager 2005 fiecare jucător are peste 50 de indici grupați în mai multe categorii. Ca de obicei, la baza de date nu avem ce le reproșa celor de la Sports Interactive. Fișele jucătorilor au toate informațiile de care are nevoie un antrenor pentru a-și forma o părere despre un jucător. Despre conducătorii cluburilor aș putea spune că sunt puțin cam indulgenți cu tine. Deși echipa a înregistrat o serie considerabilă de înfrângeri, ei erau mulțumiți, ba mai mult, și foarte darnici. Nu se zgârcesc atunci când vine vorba de transferuri și de multe ori sumele puse la dispoziție erau mai mari decât pretențiile jucătorilor.

Acum e serie

Singura problemă din acest joc este modul rudimentar în care sunt prezentate partidele. Nu prea înțelegi nimic din ce se întâmplă, noroc cu modul text și cu notele pe care le primesc jucătorii, că altfel nu ai ști cum să îmbunătățești jocul echipei. La capitolul viteză stăm bine și se pare că


Deștepți se mai cred jurnaliștii ăștia

încet-încet sunt eliminate perioadele mari de procesare a datelor, specifice managerelor. Navigarea prin meniuri este facilă, iar cei care au jucat Football Manager vor recunoaște același mod de dispunere a shortcut-urilor.


Nimeni nu stă în calea diavolilor

Sports Interactive este cu certitudine expertul managerelor în acest moment, lucru întărit și de al doilea sezon din East Side Hockey Manager, iar cine dorește să-și testeze calitățile de manager și în afara sportului rege, poate schimba pentru o perioadă iarba pe gheață. Mai ales că fotbalul a intrat în vacanță.

■ **Rzarectha**

Titlu	NHL East Side Hockey Manager 2005
Gen	Manager
Producător	Sports Interactive
Distribuitor	Sega
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Minimum 8 MB
ON-LINE	www.sigames.com/ehm



Grafică	7/10
Sunet	5/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

7,4

S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo

Cu pedala la podea... şi nu prea

La puţin timp după lansarea lui GTR: F.I.A. Racing, excelentul şi aproape imposibilul simulator al suedezilor de la Simbin, iată că a sosit rândul italienilor de la Black Bean Games să ne servească o nouă porţie de realism. În comparaţie cu GTR însă, S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo se adresează tuturor fanilor sportului pe patru roţi, deoarece nu încearcă să-i omoare cu un realism împins până la extrem (câţi peri albi a reuşit să-mi scoată GTR-ul, numai eu ştiu) şi aduce o serie de elemente inexistente până acum într-un astfel de joc. Pentru prima dată, jucătorii au posibilitatea să-şi îmbunătăţească calităţile de şofer în loc să îmbunătăţească performanţele maşinilor, aceştia având acum la dispoziţie un set de skill-uri ce trebuie distribuite în funcţie de cerinţele fiecărei competiţii.



OK, de data asta chiar n-a fost vina mea!

Dar sunt oare suficiente aceste elemente RPG-istice pe care cei de la Black Bean Games le-au implementat în S.C.A.R. pentru a-l face puţin mai atractiv sau este nevoie de mai mult?

Asfalt încins şi nervi de oţel

S.C.A.R. nu este un simulator în toată puterea cuvântului, jocul aducând mai mult a Grand Turismo din punct de vedere al gameplay-ului, deşi, cu excepţia elementelor RPG, are aproape toate caracteristicile unuia, modurile de joc cu care ne-a obişnuit genul de-a lungul timpului fiind prezente şi în cazul de faţă. Astfel, în S.C.A.R. ni se pun la dispoziţie două moduri de des-



Cam aglomerat drumul ăsta de ţară...

trăbălare (exceptând multiplayer-ul, despre care vom vorbi ceva mai târziu): Dinasty Mode şi Instant Action. În Dinasty Mode sunteţi puşi în situaţia să concuraţi într-o serie de competiţii şi curse contra-cronometru unde, în urma câştigării unui număr cât mai mare de puncte de experienţă şi a clasării pe una dintre poziţiile fruntaşe, accesul la noi skill-uri, curse, trasee, maşini şi la echipament va fi automat deblocat. Împătimiţii vitezei şi fanii simulatoarelor hardcore (GTR-ul, de exemplu) vor strâmba însă puţin din nas în clipa în care vor face cunoştinţă cu maşinile (mare parte dintre ele fiind de serie) care, dacă stăm să aruncăm o privire către „supersonicele" din Burnout 3, par a se deplasa cu viteza unui melc constipat. Doza de realism pe care S.C.A.R. i-o administrează jucătorului este însă suficient de mare, fiecare maşină suferind avarii la fiecare ciocnire de un adversar, parapet sau măturând pietrişul de pe marginea drumului, distrugerea completă a bolidului echivalând cu retragerea nefericitului din cursă. Viteza nebună, atunci când ea există, nu este întotdeauna o soluţie, distanţa de frânare, destul de mare în cazul unor maşini nărăvaşe, modul de abordare a curbelor, dar şi AI-ul criminal fiind unele dintre cele mai importante aspecte ce fac diferenţa dintre o cursă aproape perfectă şi un eşec pe măsura nesăbuinţei oricărui vitezoman. În plus, „partenerii" de trafic vor încerca de fiecare dată să intimideze şi nu vor ezita nici o clipă să-l scoată din circuit pe şoferul mai slab de inimă, presiunea pe care aceştia o exercită asupra jucătorului fiind simulată atât din punct de vedere vizual, cât şi auditiv. Astfel, cu cât un adversar stă mai mult timp în coada jucătorului, cu atât mai crispat devine şoferul controlat de către acesta. Inima nefericitului începe să bată cu frenezie, riscând chiar să cedeze nervos, moment în care începe să vadă ca prin ceaţă şi... leşină. De remarcat însă că revenirea este aproape imediată, şanse reale să vă căţăraţi pe garduri existând doar dacă nu reuşiţi să calculaţi corect distanţa de



Milano, oraşul în care poliţiştii fac cu mâna de pe trotuare

frânare până la prima curbă. Bineînţeles că puteţi răspunde cu aceeaşi monedă şi să-l zăpăciţi pe adversarul din faţă, care va începe imediat să ruleze în zigzag şi să scadă din viteză. Însă nu care cumva să faceţi greşeala de a vă apropia prea mult de el într-un astfel de moment, pentru că e destul de mare riscul să vă ciocniţi de maşina acestuia şi să plecaţi apoi ţinându-vă de mână la plimbare prin pădure. Dar ce este şi mai interesant e că adversarii pot greşi aparent



Iar m-au spart!



Simt cum mă ia cu leșin...



fără nici motiv, ieșind în decor și oferindu-i de multe ori jucătorului șansa să ocupe un nesperat loc pe podium. Să fie oboseala?!

Arcade CARPG (?!)

S.C.A.R. se deosebește însă de orice alt joc al genului, nu prin AI-ul excelent, ci datorită elementelor RPG despre care vorbeam ceva mai devreme. Cu fiecare cursă câștigată, jucătorul este recompensat cu un anumit număr de puncte de experiență și i se oferă șansa să crească în nivel. Există nouă skill-uri cărora li se pot aduce îmbunătățiri și astfel să creștem în timp performanțele șoferului care va învăța să-și intimideze mai eficient adversarii sau să-și revină mai repede în urma unor greșeli. În plus, vi se oferă posibilitatea să achiziționați diverse accesorii, cum ar fi un echipament sau o cască mai bună, acestea aducând și ele noi puncte în favoarea voastră. S.C.A.R. vine însă și cu o șmecherie ce-i conferă un iz de arcade și pe care am întâlnit-o doar în jocurile din seria... Prince of Persia! Cu ajutorul așa-zisului Tiger Effect șoferul poate da timpul înapoi pentru o foarte scurtă perioadă de timp și astfel să îndrepte o greșeală. Interesant este că eu nu prea am reușit să fac mai nimic activând Efectul Tigru și asta deoarece de cele mai multe ori mă trezeam exact cu o fracțiune de secundă înainte „s-o comit". Mai fă ceva dacă poți! În concluzie, fie că te ajută sau nu, „the Tiger Effect sucks!" și putea la fel de bine să lipsească. Bineînțeles, nu sunteți obligați să-l folosiți...

Un nou gen și poate o nouă serie

Din punct de vedere grafic, S.C.A.R. nu vă va smulge suspine de admirație, însă circuitele arată excelent, iar mașinile sunt bine modelate, cu toate că lipsesc detaliile cu care ne-a răsfățat GTR sau Toca 2. Este și cazul părții audio, acceptabilă din toate punctele de vedere; fiecare Alfa Romeo sună suficient de realist, iar muzica lui Ennio Morricone, chiar așa mixată cum e, aduce un plus de savoare jocului produs în uzinele italienilor de la Black Bean Games. Marele minus vine însă din partea multiplayer-ului. Surprinzător sau nu, S.C.A.R. nu poate fi jucat în rețea, ci doar on-line sau în doi, de la același calculator. Cu toate acestea, S.C.A.R. este și va rămâne o experiență cât se poate de plăcută, mai ales când strângi în brațe volanul unui Alfa Romeo 33/2 Daytona la 290 km/h...

■ KiMO



RPG-ul face casă bună cu garderoba





This little piggy went home...

Titlu	S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo
Gen	Simulator
Producător	Black Bean Games/ Milestone
Distribuitor	Lago S.r.l.
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.scar.blackbeangames.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

7,8

Singles 2: Triple Trouble

Gamerule, dormi în pace Singles voyeur te face...

Deși n-a spart recordurile de vânzări, iar jucătorii de Sims n-au migrat în masă către el, Singles: Flirt Up Your Life s-a ales cu o continuare. Aceiași producători au mizat din nou pe aceeași dorință a aceluiași om de a-și spiona vecina/vecinul și i-au oferit pentru a doua oară șansa de a îl/o pune să umble gol/goală prin casă...

Povestea Poveștilor

Inspirați probabil de succesul filmelor pentru adulți cu un fir epic ce se strecoară sfios printre zecile de trupuri goale, burlacii de la Rotobee au ieșit la înaintare cu o „campanie" single player. Din păcate, campania nu este centrată în jurul unei prințese asiatice răpite de o grupare extrem de periculoasă de traficanți albanezi de carne vie, ci ne prezintă povestea simplă, dar plină de tragism și sfaturi practice, a doi îndrăgostiți pe care lenea i-a despărțit înainte ca vecina blondă cu sâni mari și vederi liberale să o facă. Mai pe scurt, Anna, o tânără muziciană (nu, Mitza, nu e flautistă în orchestra condusă de Ron Jeremy), probabil răpusă de oboseală (bă... ți-am zis să mă lași!!!), ratează o audiție (pleacă mă de-aici!!!) programată de Josh. Tânărul nostru, făcut de râs în fața prietenilor săi din show-biz, se face foc și pară, își ia adio de la dragostea gratuită și pleacă de acasă în căutarea sexului pe bani. Curiosul gamer intervine exact în momentul în care... nu v-ați fi așteptat... Josh și Anna se trezesc din nou colegi de apartament, grație unei frumuseți orientale pe nume Kim. Astfel, romanticul din fața monitorului intră în pielea unuia dintre cei doi și primește ingrata misiune de a-l recuceri pe celălalt, scop în care va trebui să îndeplinească un număr par de obiective diverse... puțină muncă de detectiv (aka „scotocitul în lucrurile jumătății"), o cină romantică și, în final... piesse de resistance: un maraton erotic (nu, nu știu cheat-uri) cu premii în screenshot-uri deocheate.



Unul dintre rarele cazuri când copiii chiar sunt aduși de barză

Menage a trois

În caz că nu v-ați prins (trist... trist) până acum care este principala noutate adusă de Singles 2, vă zic eu: îl avem pe Josh, din baie urlă Kim, Anna compune un blues în dormitor... în total trei ființe. Dacă sunteți de părere că „three is a crowd", întoarceți-vă la Sims și la rock-ul creștin. Bun, acum că ați rămas doar voi, cei cu vederi liberale și o stamina de invidiat, aflați că acum aveți posibilitatea de a-i convinge pe colocatari că baldachinul din lemn de tek este îndeajuns de solid încât să susțină un batalion de infanterie și tot calendarul Pirelli, darămite trei turturele ușoare ca fulgul. Cât de repede îi veți convinge, asta depinde de o multitudine de factori ce nu trebuie neglijați cu nici un chip.

După cum bine vă amintiți din review-ul de anul trecut (să fim sinceri... dacă ați ajuns până aici, înseamnă că sunteți pasionat de subiect), starea sufletească a fiecărui „singăl" (un „sim" puțintel mai depravat) este descrisă de o mână de variabile care vor crește sau

vor scădea în funcție de acțiunilor voastre. Un gâdilici discret pe talie, un banc cu porcărele sau o bârfă nevinovată vor crește factorul Friendship, pe când un sărut pasional pe mașina de spălat va da un boost binemeritat romantismului... și așa mai departe. Variabilele de care vă spuneam, precum și succesul anumitor acțiuni, sunt influențate în mare parte și de mediul înconjurător. De exemplu, nu puteți trece la acțiune dacă în apropiere nu există un pat de minimum două persoane. Bineînțeles că sunt și excepții de la regulă, datorate în special „minusculelor" rateuri ale AI-ului și există o mare șansă să vă treziți în ciudata situație de a asista la o partidă incendiară de amor între Kim și Anna, în timp ce amărâtul de Josh dă cu aspiratorul în jurul patului...


What a wonderful tea party...

Ca răsplată pentru îndeplinirea anumitor obiective sau pur și simplu pentru îmbunătățirea relațiilor cu celelalte personaje, „singălu'" va primi puncte de experiență care, odată investite în una dintre cele câteva abilități, vor începe să aducă profit. La propriu (un skill de Career mare aduce după sine salariu gras, dar și câteva ore de muncă în plus), dar și la figurat (dragostea trece prin stomac, iar un punct în plus la Cooking poate face minuni).

Bodega noastră, cuibușor de nebunii

Unul dintre cele mai mari neajunsuri ale lui Singles 1 a fost lipsa de comunicare dintre inhabitanții Apartamentului și Cei Din Afară. Omuleții noștri stăteau ca niște bursuci în vizuină și nu părăseau apartamentul nici să-i pici cu ceară. Acum, producătorii au plecat urechea la plângerile fanilor și au introdus o nouă locație în joc, taverna locală, un fel de Poiana lui Iocan în versiune digitală, un altar închinat Fermentului, loc de întâlnire al locuitorilor universului Singles. Când apartamentul începe să vi se pară o închisoare, puteți evada în universul plin de aburi de alcool și personaje pitorești al Cârciumii. Cârciumienii, deși puțini la număr, se vor dovedi niște indivizi/individe tare de treabă și, la nevoie, pentru a condimenta puțintel relațiile din apartament, pot fi invitați la o reuniune sau la o „reuniune". Un pas mare pentru Rotobee, zic eu, dar un pas mic pentru oamenii care s-au obișnuit cu mulțimile din The Sims 2, fie ele și îmbrăcate.

Casă dulce casă?

Rotobee se laudă cu un engine grafic nou-nouț, revoluționar. Eu, mai cârcotaș, vă zic să nu-i credeți... În afară de un bump mapping discret și de o creștere infimă a nivelului de detaliu, eu nu am observat alte deosebiri între Singles și fratele său mai tânăr. Aceeași cameră liberă de constrângeri (și greu de controlat), aceleași busturi identice, altfel spus... aceeași Mărie goală care poartă o pălărie cu pană de struț (spre deosebire de anul trecut, când se purta pana de dropie). Dacă la vremea aceea mi s-a părut că arată bine (și arăta), totuși a trecut un an și mă așteptam să văd ceva mai mult. Practic, doiul din coadă nu se justifică absolut deloc. Eh, n-a fost să fie.

Neschimbate au rămas și problemele apărute în primul Singles. Cea mai mare dintre ele, și singura care vă va determina să ștergeți jocul de pe HDD, este plictiseala care se instaurează după ce ați reușit să vedeți cam tot ce poate oferi jocul̦ețul. Și treaba asta se întâmplă cam prea repede până și pentru un joc fără mari pretenții. Rotobee a mizat pe popularitatea imensă a show-urilor de gen Big Brother, însă a uitat că între dependenții de televizor și gameri există totuși niște diferențe (sau ar trebui să existe). Nu credeam că o să ajung să spun asta, mai ales despre un joc cu femei goale (de fapt, despre orice manifestare a spiritului creativ pentru care nudul este piatra de temelie), dar și lui Singles 2 îi lipsește complexitatea lui The Sims <alegeți un număr la întâmplare> și, în ciuda conținutului sexual, nu reprezintă în nici un caz un concurent serios pentru cel din urmă. Iar celor care sperau că EA o să ia amenințarea în serios și o să scoată nude-patch-uri pentru The Sims pe bandă rulantă nu-mi rămâne decât să le sugerez să mai iasă la o bere din când în când. Cu prietena...

Acum, la sfârșit de drum, singura concluzie pe care pot s-o trag e cea la care am ajuns după o lună de privit hipioate în Vama Veche. Iubesc nuditatea, în schimb nudismul mă plictisește groaznic...

■ cioLAN

Titlu	Singles 2: Triple Trouble
Gen	Love-Sim
Producător	Rotobee
Distribuitor	Deep Silver
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB (Pixel Shader 1.1)
ON-LINE	www.singles2.com



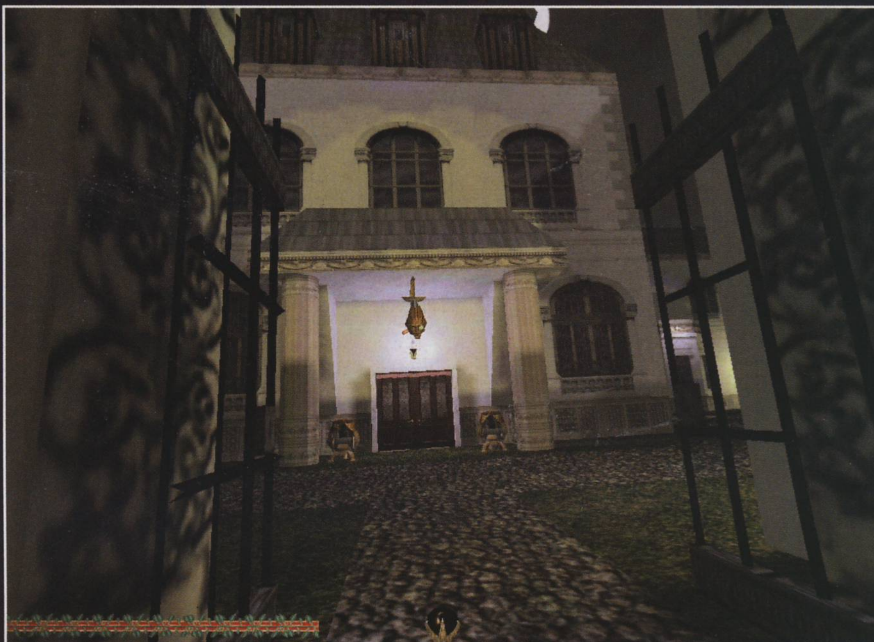
Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	6/10

7

T2X: Shadows of the Metal Age

Zayafet acum, hoţoman nocturn...

În urmă cu cinci ani, oameni care nu se cunoşteau între ei, dar erau animaţi de aceeaşi fascinaţie pentru Thief, s-au întâlnit pe forumul TTLG (Through The Looking Glass), au luat numele de Dark Engineering Guild (DEG) şi au hotărât să continue seria Thief, a cărei dispariţie părea inevitabilă în urma falimentului studiourilor Looking Glass. Proiectul a luat numele de T2X: Shadows of the Metal Age şi, vreme de cinci ani, numai puţinul aflat pe site-ul www.thief2x.com a înfierbântat imaginaţia noastră, a celorlalţi pasionaţi de Thief. Deoarece am mai văzut noi proiecte de Thief-uri pornind şi împotmolindu-se, speranţele nu ne erau prea mari. Cu toate acestea, într-o frumoasă zi de 15 mai, cei 655 de MB ai T2X: Shadows of the Metal Age au putut fi descărcaţi de pe net! Magic!


Doar o uşă foarte bine păzită

Rotunjimi

Vestea cea bună este că nu avem de-a face numai cu o înşiruire mai mult sau mai puţin închegată epic de misiuni făcute de fani. Nope, T2X: Shadows of the Metal Age este un joc pe bune, un joc întreg, ce cuprinde tot ceea ce este necesar pentru a fi considerat un adevărat expansion pentru Thief 2: The Metal Age. Astfel, construit pe baza engine-ului Dark în versiunea sa din Thief 2, T2X conţine o campanie structurată pe 13 misiuni, cu patru cutscene-uri şi 12 briefing-uri, zece arme şi dispozitive noi, precum şi o ditamai povestea nouă, întinsă de-a lungul a peste 3000 de linii de dialog.

Foarte inspirată mi s-a părut decizia creatorilor T2X de a folosi drept personaj central al acestui expansion o femeie, şi nu un bărbat. Pornind din start de la ideea că Garret nu are ce căuta în acest joc, din cauza dificultăţilor de a integra credibil acest expansion în povestea desfăşurată în celelalte Thief-uri (chiar Thief Deadly Shadows de la un punct încolo), DEG o aduce în scenă pe Zaya, o brunetă cu oarece rotunjimi, care debordează de aerul exotic al unui Orient cu influenţe egiptene şi de un temperament pe măsură, în care sângele (e)gipsy(enesc) are şi ceva halintarome arabe, mâncaţi-aş rodie din buricul tău, trupeşo!



Zaya

Ea pare a proveni dintr-o familie înstărită de neguţători maritimi, care îi încredinţează comanda unei nave mici, dar foarte rapide, destinată comerţului cu articole fine, de artă. Ca o bănuială înflorită sub aerul fierbinte al 1000 şi una de nopţi: Zayei cred că i s-a dat intenţionat o tuşă de mică contrabandistă afurisită, o sindbădie la comanda lui Ali Baba şi a celor 40 de hoţi nedovediti – marinari cinstiţi.

De altfel, chiar cursul acţiunii din primele sale momente indică o oarecare

necurăție a afacerilor de familie... Odată coborâtă din corabia ce o aducea din depărtări, fătuca noastră este recepționată la timp de noapte de către vărul ei din City, care o duce pe străzile deloc sigure ale Orașului către cuibușorul său de afaceri dubioase cu obiecte de artă. Pe drum se produce o ambuscadă și vărul, Kedar, este puțin omorât. Prima ta misiune este să scapi de asasinii vărului tău...

Buuuun. Ceea ce urmează este o poveste destul de sângeroasă și de horror, în care instinctele cele mai agresive ale Zayei sunt dezlănțuite pentru găsirea și pedepsirea ucigașilor vărului ei. Sub pregătirea unui ciudat șaman păgân, Zaya parcurge toate etapele până la desăvârșirea sa ca hoț. Zaya devine un maestru al furișării și efracției, al furtului și asasinatului.

Și nu degeaba zic de asasinat, pentru că Zaya este, sub aspectul temperamentului și al caracterului, inversul lui Garret. Zaya este impulsivă, agresivă, chiar sângeroasă. Dorința de răzbunare o face să calce cu relaxare peste cadavrele celor pe care îi consideră dușmani, fapt pentru care, chiar pe nivelul Expert, vei avea voie să ucizi oponenți umani. Nici urmă de calmul, de relaxarea și de cinismul lui Garret. Chiar din voice acting-ul Zayei transpare clar un caracter cu totul diferit, o lipsă de sânge rece și de măsură ce ajung să dea farmec acestui – Garret (adică Garret cu minus în față).


Nivelul meu preferat e cu zombie

Mulțume... dia

Dacă T2X: Shadows of the Metal Age ar fi fost numai o sumă de misiuni și atât, cu greu am fi putut să-l numim un joc cu adevărat în tradiția seriei Thief. Ceea ce dădea sare și piper unui Thief era conținutul multimedia adiacent misiunilor propriu-zise – și mă refer aici la cutscene-uri, briefing-uri (mica narațiune explicativă de dinaintea fiecărei misiuni), filmulețele cu citate din diversele scrieri și Scripturi, coloana sonoră și vocile.

Oameni buni, aproape că nu-mi vine să cred că un produs de o asemenea calitate este gratuit. Vreau să spun că filmele, de orice fel ar fi ele, sunt extraordinar de bine realizate, în perfect acord cu tradiția Thief. Adică, sunt cutscene-uri realizate profesional, a căror calitate diferă, întocmai ca în Thief – unele sunt mai bine, mai modern, mai detaliat realizate, altele sunt mai primitive, mai „pătrățoase", întocmai cum am văzut în Thief 2 și Thief Deadly Shadows. Toate, însă, sunt foarte expresive, vii, minunat încadrate în firul poveștii. Repet, surpriza unei asemenea calități la un expansion gratuit lucrat de fani este enormă.

Briefing-urile de dinaintea fiecărei misiuni sunt lucrate 2D, monocolor, în sepia, exact precum în Thief-uri. Și aici remarc desenul excelent și păstrarea manierei grafice din Thief. Filmulețele cu citate sunt interesante grafic, oferind simboluri și spații alternative celor din Thief, aducând un aer original, proaspăt, între temele grafice și arhitectonice specifice celor patru facțiuni din City: Keepers, Hammerites, Mechanists și Pagans.

Dacă în ce privește văzutul lucrurile sunt la superlativ în T2X, apoi în cele ale urechii este și mai bine de atât. Mă declar uimit până în măduva oaselor de felul în care tot ce este muzică și efect sonor în Shadows of the Metal Age seamănă cu sunetul din Thief-uri, dar rămâne original. Adică, e același sunet de sintetizator cu distors, la care se adaugă câte un cor (dar finuț, fără exagerări, ci subtil), pe alocuri și un instrument clasic, totul combinat în așa fel încât se creează cu succes acea taină


Karras încă trăiește, mecaniștii înflorește

și spaimă specifică Thief, fără a-ți da senzația că este vorba de o imitație. Îmi permit să spun că, în ce privește coloana sonoră, Shadows of the Metal Age este mai reușit decât Thief Deadly Shadows, fiind mai fidel tradiției sonore a seriei și mai interesant.

Cât despre voci... Dacă se putea să fiu surprins mai mult decât până acum... Și s-a putut. Vocile, în totalitate originale, sunt pur și simplu savuroase. Da, sunt și voci hârâite și naive, și voci poruncitoare și sigure, voci de tălâmbi și voci de nervoși, voci de stăpâni și voci de servitori, voci de fătuțe și voci de caraule, voci exact în tradiția thieferească. Iar dacă vocile sunt realizate cu adevărat profi, ce pot spune despre ceea ce zic aceste voci? Exact în aceeași tradiție, textele sunt pline de umor și dezvăluie diverse laturi ale vieții oamenilor din City ce nu sunt cuprinse în misiunile propriu-zise. Cu adevărat profesional realizate, vocile contribuie enorm alături de restul conținutului multimedia la țeserea unei inconfundabile atmosfere de Thief.

Fan, de la „fanatic"

Designul de nivel al misiunilor este, în majoritate, de vârf, dacă este să ne raportăm la misiunile realizate de fani. Ba chiar, pe alocuri, unele niveluri sunt mai interesante decât cele din Thief-urile originale. Ceea ce, însă, poate nemulțumi pe cel care caută la dinți calul de dar este sărăcia texturilor și calitatea lor scăzută, precum și arhitectura prea pătrățoasă a clădirilor. Mă rog, până la urmă, făcându-se economie la resursele grafice, s-a ajuns la dimensiuni foarte mari ale nivelurilor, dintre care unele sunt duble față de cele din Thief. Ceea ce se reflectă și în dublarea complexității și a timpului afectat unora din misiuni, not a bad thing, not a bad thing at all.

Cert este că majoritatea misiunilor sunt bine realizate, iar îmbinarea dintre poveste și designul de nivel sporește atractivitatea jocului – te simți imediat dornic să afli ce va fi de văzut și de făcut mai departe. Numai defectele de AI (mult prea ușor de atacat din spate, în fugă; prea exact în căutările sale în întuneric, dă senzația că „trișează") umbresc experiența de joc din Shadows of the Metal Age. Altfel, așteptați-vă la easter eggs (precum voyeurismul într-un bordel), la tușe de umor, precum și la haioase referințe colaterale (precum cea la Războiul Stelelor...). Totul în cea mai frumoasă tradiție Thief.

Pentru că, până la urmă, asta au vrut și asta au obținut meșterii din Dark Engineering Guild: încă un Thief adevărat. Și chiar dacă ceea ce le-a ieșit nu este perfect, este aproape perfect și e numai bun de dat ca hrană nesătului fiare a nostalgiei după Thief, care îl încearcă pe oricare fan al seriei. Dincolo de dispariția Looking Glass Studios, DEG ne arată că există viață după moarte și ne restituie speranța că vom mai vedea Thief, chiar dacă numai la câțiva ani odată, cât este necesar fanilor pentru a închega o nouă aventură. Our congrats, DEG!

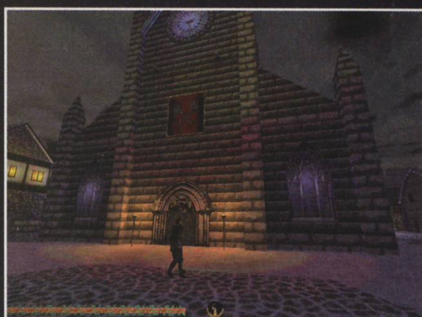
■ Marius Ghinea

Titlu	T2X: Shadows of the Metal Age
Gen	Stealth
Producător	Dark Engineering Guild
Distribuitor	online gratuit
Procesor	PII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.thief2x.com

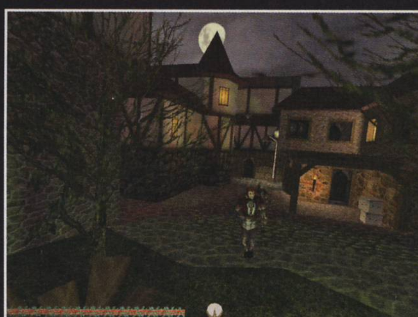


Grafică	5/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	10/10

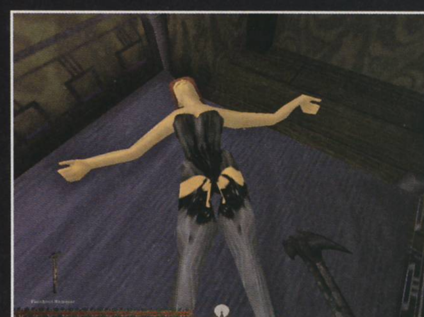
8,2



Iarnă, catedrală, hammerit



Străzile prietenoase ale bătrânului City...



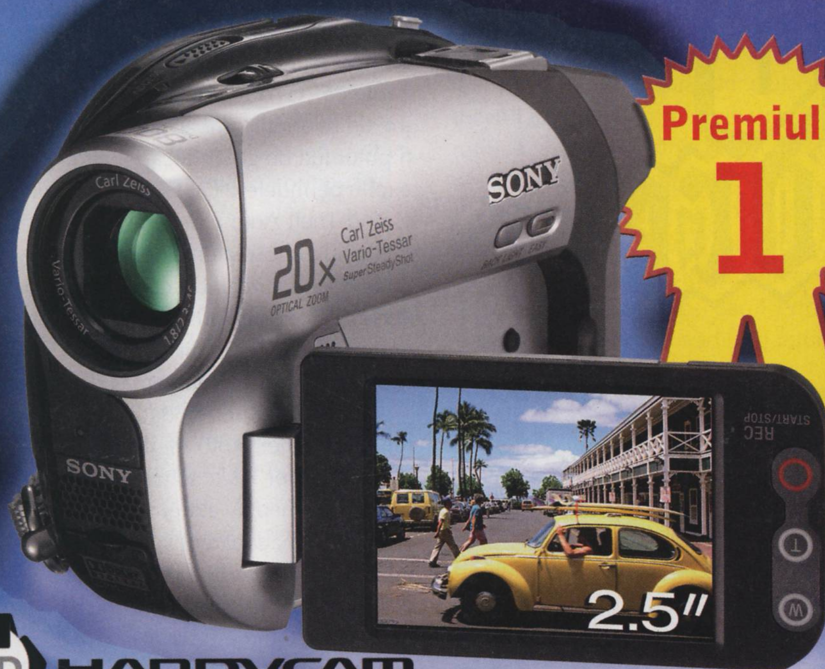
Aaah, mi s-a blocat fermoaru'!

CONCURS

CHIP www.chip.ro

LEVEL

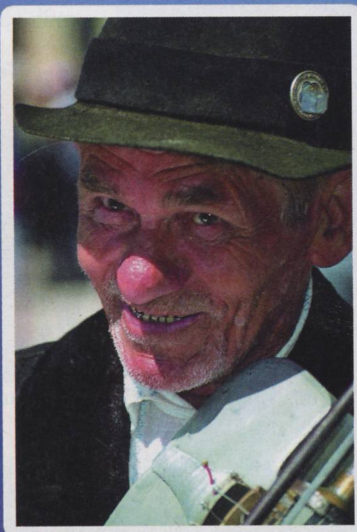
În această vară premiem cele mai reuşite portrete.



Cei dragi sau pur şi simplu oamenii de pe stradă pot fi subiectele fotografiilor dumneavoastră. Cele mai frumoase fotografii vor fi publicate pe site-ul www.chip.ro, iar primele două clasate vor fi recompensate de partenerul nostru Sony cu premii de valoare.

Mult succes tuturor!







Fotografiile (maxim 5) trebuie trimise până la 31 august 2005 la adresa de e-mail concurs@vogelburda.ro. Câştigătorii vor fi anunţaţi în ediţiile CHIP şi LEVEL din octombrie 2005.

SONY

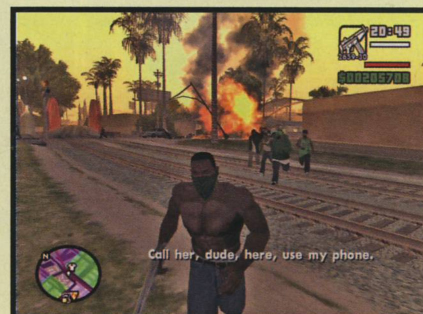
Fiecare fotografie trebuie însoţită de o declaraţie pe propria răspundere care certifică drepturile de autor. De asemenea, fiecare fotografie trebuie să conţină numele, adresa, telefonul şi e-mailul autorului. Participanţii sunt de acord ca fotografiile trimise să intre în proprietatea Vogel Burda Communications.

Grand Theft Auto San Andreas™

Bun venit în junglă!

Uitându-mă în urmă, realizez că în precedentele review-uri ce au avut ca subiect jocurile din seria GTA (începând cu GTA III) am ratat complet șansa de a transmite cititorului importanța acestei serii de jocuri. Mă rog, pe lângă precizările că „GTA III este și va rămâne un joc de referință", mi-aș fi dorit acum să fi putut lua de guler fiecare cititor și să-i explic pe îndelete DE CE. De ce seria Grand Theft Auto a devenit unul dintre cele mai cunoscute nume în lumea jocurilor și nu numai. De ce atâta controversă. De ce toată lumea se bate de câțiva ani încoace cu pumnii în piept că jocurile lor vor avea un gameplay à la GTA.

E totuși simplu. O dată cu apariția lui Grand Theft Auto III, jucătorilor și producătorilor li s-a arătat că se poate să ai un gameplay extrem de divers și în același timp acaparant și distractiv. Stilul de joc al GTA III-ului a introdus o libertate atât de ușor de folosit încât ne-am întrebat cu toții de ce naiba nu am văzut așa ceva mai devreme. Combinați așadar stilul de joc revoluționar cu controversele iscate de violența jocului și aveți nu numai un joc bun, nu numai un joc de succes, ci un fenomen. Fenomen care a atras după sine o serie



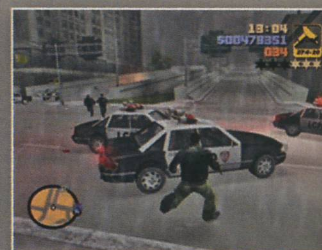
După mine, flăcăii mei!!!

O mică istorie a seriei Grand Theft Auto


Grand Theft Auto – 1997


Grand Theft Auto Mission Pack #1: London, 1969 (plus add-on-ul London, 1961) – 1999


Grand Theft Auto 2 – 1999


Grand Theft Auto 3 – 2001

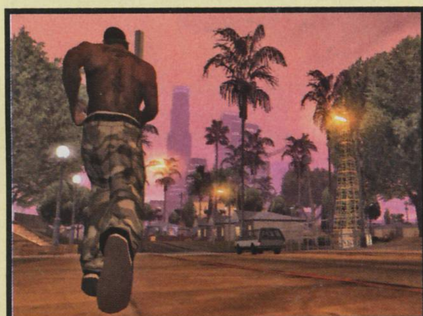
întreagă de critici (pe care producătorii nu s-au putut abține să nu le parodieze în următoarele jocuri din serie), precum și o haită întreagă de clone sau jocuri care încercau să „împrumute" din calitățile GTA-ului pentru a-și asigura propriul succes.

Și apropo de succes... După ce au reușit să se scalde în bani după vânzările demne de Cartea Recordurilor ale lui GTA III și GTA: Vice City, mai sunt capabili cei de la Rockstar să creeze un joc revoluționar ori s-au culcat deja pe laurii victoriei și au pus gameplay-ul și originalitatea pe locul al doilea? Ei bine, asta vom afla împreună în continuare.

Acasă

Dacă ați citit cel puțin un review al variantei de PS2 a lui San Andreas, întrebarea de mai înainte probabil că și-a găsit deja un răspuns. Asta pentru că fericiții posesori ai unei asemenea console s-au putut bucura de noul joc din seria Grand Theft Auto cu aproape șapte luni mai devreme decât posesorii de PC-uri (sau Xbox-uri, lansarea acestor două variante făcându-se concomitent). Dar să ignorăm deocamdată celelalte versiuni și să analizăm varianta pe PC a acestui joc.

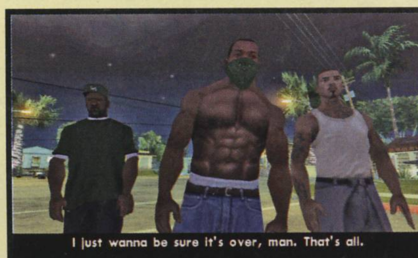
Probabil cunoașteți povestea jocului, dar pentru cei care nu știu despre ce e vorba, iată cum stau lucrurile: Carl Johnson (personajul tău) se întoarce în



„Fugi Boroș, fugi..."

Los Santos după ce se auto-exilase în Liberty City (orașul din GTA III) pentru a-și ajuta familia, după ce mama sa a murit. La întoarcerea în cartierul său, Carl (sau CJ) se confruntă cu realitatea crudă: gașca din care făcea parte (Grove Street Families) este pe ducă, cartierul este în paragină, iar bandele rivale se luptă acum pentru supremație. Trebuie să țineți minte că acțiunea din San Andreas se desfășoară cândva în anii '90, în mijlocul conflictelor din periferia marilor orașe americane. Încetul cu încetul te implici în refacerea cartierului, a găștii tale și începi să explorezi posibilitățile oferite de San Andreas.

San Andreas este, după spusele producătorilor, fictivul stat american în care se desfășoară tot jocul. Din el fac parte orașele Los Santos, San Fierro și Las Venturas. În buna tradiție a tuturor



Spaima cartierului

jocurilor GTA, orașele din joc corespund unor orașe reale. Astfel, Los Santos este copia Los Angeles-ului, San Fierro a San Francisco-ului, iar Las Venturas a Las Vegas-ului. Similitudinile nu se rezumă doar la nume, ci și la aspectul fiecărui oraș. Arhitectura, atmosfera și anumite puncte de interes din orașele reale se găsesc și în variantele lor din joc. Așa că nu mică mi-a fost surpriza să mă trezesc la un moment dat în fața unei versiuni mai reduse, dar asemănătoare, a Convention Center-ului unde s-a desfășurat E3-ul din Los Angeles anul acesta. Sau să dau cu ochii de celebrul The Strip din Las Vegas, cu unele hote-



Cine, eu?

luri ce-l mărginesc, perfect copiate, dar la o scară, evident, mai mică.

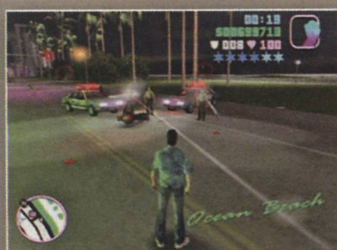
Jocul însă nu se va rezuma la a-ți purta pașii doar prin cele trei orașe. Producătorii au dus lucrurile un pic mai departe și au adăugat și zonele care conectează cele trei orașe. Avem așadar kilometri de autostradă, deșert, canioane, lacuri, ferme, benzinării, păduri, ba chiar și un ditamai muntele. Vă amintesc aici că toate locațiile astea nu sunt puse acolo de amorul artei, ci folosesc fiecare la ceva (o misiune, o spargere, un dolar în plus) și astfel vă dați seama de dimensiunile jocului de față (aproximativ de trei ori mai mare decât Liberty City).

Atmosfera este iarăși un alt element gândit pentru fiecare oraș în parte. De fapt, fiecare dintre cele trei are caracteristicile sale. Las Venturas cu beculețele lui, deșertul și mașinile de lux; San Fierro cu trenulețele din oraș și celebrele străzi în pantă, iar Los Santos cu periferia sa gigantică și cartierele periculoase.

Link-uri utile

Celor care vor să afle mai multe despre secretele jocului le recomand să se îndrepte spre unul dintre următoarele site-uri:

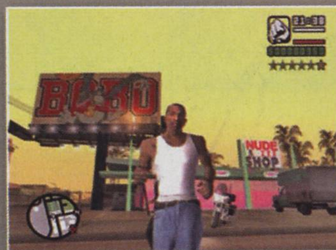
- www.gtagaming.com
- www.gtacentral.com
- www.thegtaplace.com
- www.codenamegta.co.uk
- www.gtawh.com



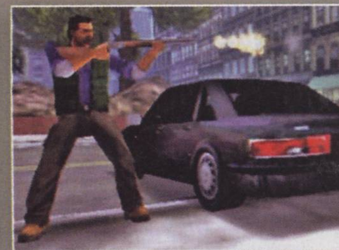
Grand Theft Auto: Vice City – 2002



Grand Theft Auto Advance (GBA) – 2004



Grand Theft Auto: San Andreas – 2004

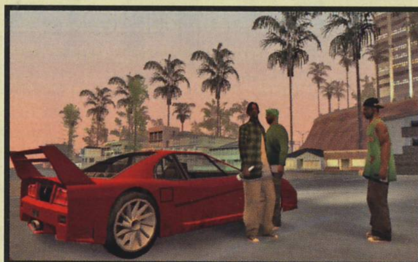


Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PSP) – 2005

Cireşele din torturi

Acum, să trecem la lucruri serioase. Oricât de gigantic ar părea San Andreas din punct de vedere geografic, totuși pălește în fața varietății de opțiuni care i se oferă jucătorului din punct de vedere al gameplay-ului. Hai să mă exprim mai plastic: San Andreas este un GTA pe prafuri, hrănit cu steroizi, carne fragedă de bebeluș și purtat numai prin săli de forță. Deși au existat unii sceptici care s-au îndoit de capacitatea celor de la Rockstar de a mai aduce ceva nou în această serie de jocuri, San Andreas spulberă orice fel de îndoieli. Dacă GTA III a venit cu gameplay-ul său plin de libertate, iar Vice City a adăugat noțiuni gen proprietăți imobiliare, San Andreas aduce atât de multe adiții la gameplay încât este imposibil să le descoperi pe toate. Bine că există fan-site-uri care strâng toate informațiile legate de joc. Altfel nici nu am ști ce pierdem.

Hai să o luăm cu începutul și să ne concentrăm asupra lui CJ. Personajul nostru a devenit în San Andreas un om complet. Mănâncă, are prietene, doarme și trage de fiare. Caracteristicile lui CJ sunt acum structurate în stilul unui RPG. Avem Stamina, Maximum Health, Muscles, Sex Appeal și o sumedenie de alți factori de care trebuie să ținem cont. Fiecare dintre aceștia ne vor ajuta odată la ceva, iar modul de avansare al respectivei caracteristici este cum nu se poate mai simplu: o folosești. Vrei mușchi? Dă o fugă la sală. Vrei stamina? Mergi mult pe jos sau fă antrenamente la sală.



Doo mii șu'n suc!

Driving Skill? Condu tot timpul mașini. Bike Skill? Dă-o pe motoare. Și toate aceste caracteristici influențează modul în care se va descurca CJ în anumite situații. Un skill mai mare la Bike va însemna că nu vei cădea ca prostul la fiecare curbă, iar un nivel mai mare la arme va însemna că vei folosi din ce în ce mai bine arma respectivă. Și tot așa.

Misiunile ce țin strict de povestea jocului sunt în mare cele cu care ne-am obișnuit, în afara celor care folosesc elemente noi ale jocului. Astfel, pe lângă obișnuitele misiuni de killăreală, avem de acum și misiuni de stealth, mulțumită experienței pe care cei de la Rockstar au acumulat-o cu ocazia producerii Manhunt-ului. În rest, cam tot ce ai vrea să se întâmple într-un joc în care îți petreci vremea printre mai marii crimelor organizate.

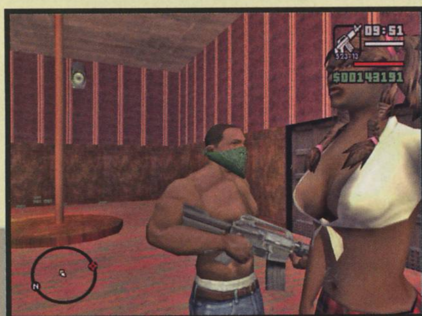
O altă imens de satisfăcătoare adiție adusă de San Andreas sunt disputele ce au în centru teritoriile din apropierea cartierului tău. După cum spuneam, dacă Vice City a adus în actualitate termenul de proprietate imobiliară (care au devenit și mai importante acum, ele diferind de la simple locații de salvat la magazine care îți aduc venituri substanțiale), în San Andreas mergem și mai departe. Astfel, ce șef ești tu dacă nu ai teritorii? Ce războinic e ăla care nu are supuși? Los Santos este împărțit în trei bande rivale, tu fiind de partea ăleia mici și pricăjite la început, dar șmecheră și puternică la sfârșit. Vrei să avansezi în teritoriul inamic? Nici o problemă. Dă fuga într-un teritoriu marcat pe hartă ca aparținând unor adversari, găsește o gașcă de trei nenorociți care nu aparțin de cartierul tău, fii cu ochii în patru după poliție și dă-le-o profesionist în cap. „You have started a gang war", și așa începe lupta. Trebuie să reziști la trei



Lasă joaca, nu ți-e rușine?

valuri de inamici și apoi zona respectivă e a ta. Deși poți să iei oameni de-ai tăi să te ajute, nu aș recomanda asta, indivizii respectivi fiind sinucigași din naștere și având prostul obicei de a se pune exact în fața gloanțelor tale. Așa că totul se rezumă la cât de bun ești cu armele și cât de bine știi să te aperi. Răsplata? Pe lângă bucuria de a le-o fi tras inamicilor și de a-ți vedea „imperiul" crescând, fiecare zonă cucerită îți produce, cu timpul, bani. Cu cât ai mai multe zone aflate sub control, cu atât ai mai mulți bani. Iar banii sunt tot timpul bineveniți.

Și uite așa ajungi să guști încetul cu încetul cu adevărat din San Andreas, iar o conversație de genul căreia am purtat-o eu cu unul dintre băieți într-o seară la redacție este definitorie pentru acest joc. „Și, ce ai făcut în seara asta?" „Păi fii atent, am luat încă un teritoriu de la nenorociții ăia de Ballas și acum fug să apăr o zonă de la graniță pe care mi-au atacat-o ăștia. Și a naibii femeie, mi se plânge că de ce nu o scot în oraș. Că două zile am tot scos-o la un suc din ăla tare și azi se oftică. Că dacă nu o scoți într-o seară, începe să nu-i mai placă de tine. Hai că fug să-mi apăr teritoriul."



Sunteți liberă între ăăăhm... 1 și 2?

Cum care prietenă? Păi aia din joc, evident. Pentru că da, ai și așa ceva. Și trebuie să o vrăjești, să o iei cu binișorul, să o scoți în oraș și să îi duci flori. De ce? Pen' că-i femeie, de aia!

Evident, acestea sunt doar o mică


Supra controlul vs. blatiști

parte din tipurile de opțiuni pe care le ai în joc și care diferă de la a conduce BMX-ul prin oraș la a te da cu escavatorul prin șantier, a face pe valetul la hotel sau a pune de un mic dog-fight cu ditamai Harrier-ul. Variantele sunt acolo pentru toate gusturile. Și dacă nu găsești ceva care să-ți placă, aruncă cu ochiul pe net, că sigur cineva a descoperit ceva nou.

Viermii din cireșe

Din păcate, San Andreas este departe de a fi un joc lipsit de probleme. Practic, imensitatea jocului vine atât cu avantajele, cât și cu dezavantajele sale. Este oarecum de așteptat ca la un joc de o asemenea anvergură să apară probleme, pentru că este practic imposibil să realizezi toate acele nenumărate elemente din joc cel puțin la un nivel acceptabil. Și uite așa apar nemulțumirile. Prima este una oarecum normală și poate subiectivă și se referă la grafica jocului. Deși a fost îmbunătățit și i s-au adăugat câteva găselnițe ca să-l facă mai arătos, engine-ul grafic al jocului rămâne totuși același ca cel din GTA III. Ceea ce la standardele actuale echivalează cu o scurtă întoarcere în istorie. În plus, unele zone ale jocului au tendința de a-ți reduce drastic FPS-urile, ceea ce e mai mult decât dezastruos în timpul unei lupte pe viață și pe moarte. Ceea ce reduce oarecum din gravitatea situației este faptul că ai totuși la dispoziție trei ditamai orașele, iar unele dintre locațiile prin care ajungi arată îndeajuns de frumos cât să te facă să uiți de orice problemă.

În ceea ce privește partea de sunet, avem la dispoziție tot ceea ce a făcut GTA-ul faimos: un soundtrack pe măsură și o listă de stații de radio care mai de care mai interesante și mai haioase (Lazlow is back! alături de alți câțiva DJ demenți). În plus, obișnuitul post de radio în care îți poți pune tu MP3-urile tale are acum inserate clipuri publici-

Multi Theft Auto

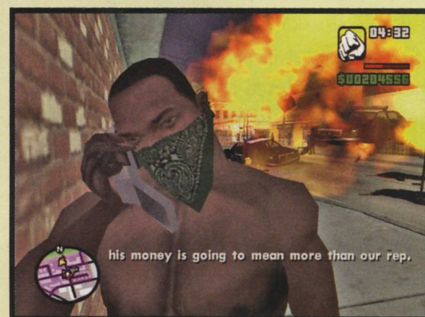
În februarie 2003, un tânăr în căutare de trainer-e pentru GTA III dă pe Internet peste consola de GTA III, dowload-ează codul sursă al acesteia şi cu un pic de ambiţie şi noroc ajunge să creeze primul joc multiplayer de GTA III. Vestea circulă rapid pe Internet, iar proiectul prinde formă sub numele de Multi Theft Auto. Echipa din spatele acestui mod lucrează încontinuu şi realizează mod-uri de multiplayer atât pentru GTA III, cât şi pentru GTA: Vice City. În acest moment, băieţii lucrează în continuare la perfecţionarea mod-urilor pentru jocurile anterioare, dar şi la crearea unui mod asemănător pentru GTA: San Andreas. Oamenii au pus la punct o unealtă tare deşteaptă, numită blue, care se integrează perfect în joc şi permite iniţierea sau participarea la un joc online. Îi puteţi găsi pe indivizi la adresa www.multitheftauto.com.





tare între melodii, ceea ce duce la creşterea realismului şi a fun-ului, că doar cine naiba nu râde la reclamele alea? Problemele apar o dată cu dispariţia subită a sunetului, ba a celui de la radio, ba a celui de background. Dumnezeu ştie unde se duce, dar este trist de tot să joci un joc mut sau să nu auzi conversaţiile pe care le poartă CJ cu pasagerii săi.

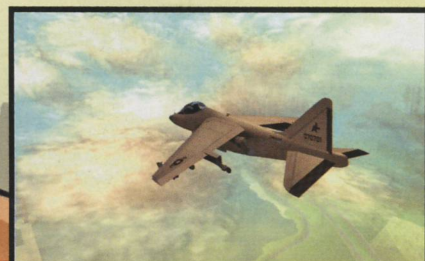
Dar astea ca astea, mai treacă, meargă... Însă cea mai mare problemă a San Andreas-ului vine sub forma AI-ului. Care AI este cel mai penibil, prost făcut, tâmpit şi stresant din câte mi-a fost dat să văd într-un joc. Prima întâlnire cu „genialitatea" AI-ului m-a prins în mijlocul unei intersecţii, unde o maşină de Poliţie tocmai se izbea cu dor şi fără nici un sens de un perete. Maşina dă înapoi, mă buşeşte pe mine serios şi imediat îmi apare steluţa care mă anunţă că-s urmărit de autorităţi. Poliţiştii din maşina respectivă evident că s-au simţit şi au sărit imediat la mine. Mai mult, celebrele aplecări sinucigaşe ale pietonilor nu au dispărut nici din acest GTA. Practic, majoritatea pietonilor în loc să sară la o parte din faţa maşinii, se aruncă direct sub roţile mele. Şi dacă asta nu este de ajuns, atunci ce spuneţi de paranoia subită ce s-a abătut asupra unui grup de 20 de oameni care au început să alerge în cerc şi să zbiere în timp ce toată lumea din jur se plimba liniştită pe lângă ei? Vreţi mai mult? Încercaţi să faceţi o misiune alături de băieţii din cartier, vedeţi cât de buni sunt sau mergeţi prin oraş cu maşina care vă place vouă mai mult, respectaţi toate regulile de circulaţie şi dacă nu vă treziţi la un moment dat cu două tiruri călare pe voi, mănânc tastatura. Din păcate, problema AI-ului atrage după sine una mai gravă. Toate aceste nereguli pe care le observi la comportamentul populaţiei din San Andreas nu fac altceva decât să te readucă la realitate şi să nu te lase să intri cu adevărat în lumea jocului. Şi uite aşa, imersivitatea devine un lucru extrem de greu de realizat, deşi era acolo, cât pe aci...



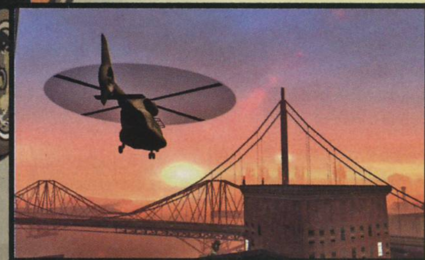
Alo, da, eu sunt OK!



Uşor, fără frică...



De aici m-am aruncat



Viitor luminos...

The Thing

După cum spuneam, principalul avantaj, dar și principala sursă de probleme a San Andreas-ului este imensitatea sa. Poți chiar să te simți un pic pierdut la un moment dat sau să nu fii de acord cu elementele asupra cărora se concentrează povestea principală. Este și normal, există atâtea lucruri absolut dementiale încât cu siguranță ai dori câteodată să faci, de exemplu, o misiune de sky diving decât să te chinuiești prin traficul din oraș cu o mașină greu de controlat. Poate că în unele momente simți că producătorii și-au pierdut focusul și s-au înhămat la mai multe lucruri decât ar putea face. Depinde care parte a paharului vrei să o privești. Dacă vrei să găsești minusuri, jocul este plin de ele. Dacă vrei să îl lauzi și să-ți impresionezi prietenii cu „uite ce am făcut eu", ai posibilități aproape nelimitate.

Din punctul meu de vedere însă, toate astea cad un pic pe planul al doilea. Și asta pentru că sub tot învelișul GTA: San Andreas-ului zace un mic monstru. O dată cu San Andreas, seria GTA se apropie periculos de mult de a deveni un RPG complet sau, ca să nu îi complexez pe unii dintre voi, un simulator de viață dus la extrem. Pentru că asta promite San Andreas-ul: personalizarea personajului, creșterea sa după cum vrei tu și eliberarea sa într-o lume în care poate să facă orice. Mulți dintre producătorii de RPG-uri (pentru că până la urmă acesta este genul de jocuri care țintește spre a deveni un simulator de viață) ar trebui să ia aminte la progresele făcute de GTA și mai ales la modul în care este construit San Andreas-ul. La fel cum și cei de la Rockstar ar trebui să țină seama de imersivitate, poveste și personaje, lucruri extrem de importante într-un RPG.

Acum, depinde de direcția pe care o vor alege cei de la Rockstar pentru celebra lor serie. Eu unul mă aștept la o evoluție a seriei prin creșterea complexității gameplay-ului, dar cu tendința de a merge încă pe formula „action violent". Presupun că în viitorul joc GTA se va pune și mai mare accent pe teritorii și pe controlarea orașului și a oamenilor tăi. Dar să nu uităm că vorbim aici de Rockstar, care a dovedit de fiecare dată că poate merge mai departe decât ne-am imagina noi.

Dar destul. Întoarceți-vă la joc, fiți cu ochii pe site-urile specializate și bucurați-vă de el. Fiți stăpânul orașului, pompierul de serviciu, taximetristul rocker, polițistul omniprezent, paramedicul salvator, pilotul de avion, țăranul cu combină, maniacul cu mașini tunate, copilul cu kart-uri, bogătașul cu iahturi și femei, șoferul de tir, spărgătorul de case, preferatul femeilor, grăsanul de la fast food, parașutistul, valetul, pilotul de curse...

■ **Mitza**

Titlu	Grand Theft Auto: San Andreas
Gen	Action/RPG/Sim
Producător	Rockstar
Distribuitor	Take 2 Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1 GHz
Memorie	384 MB RAM
Accelerare 3D	Minimum 64 MB
ON-LINE	www.rockstargames.com/sanandreas/pc

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	10/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	10/10

8,6



Domination

Massive Assault la fel ca și înainte

Acum ceva vreme Mike a făcut un review unui joc care aducea din multe puncte de vedere cu șahul. Jocul se numește Massive Assault și este un TBS ceva mai special. Ideea e că deși avea o mulțime de probleme, totuși a prins foarte bine în rândul celor pasionați de tactical-urile hardcore. Domination este al treilea joc din serie, deoarece Massive Assault a avut și un sequel, Massive Assault Network, care se adresa în special părții de multiplayer. Din nefericire, problemele din Massive Assault nu au fost rezolvate decât parțial sau, din contră, s-au amplificat.

Fără sens

Unul dintre cele mai mari minusuri ale lui Massive Assault a fost lipsa unui storyline inteligibil. În Domination aflăm puțin mai multe, însă nu într-o formă care să ne facă să spunem că problema a fost rezolvată. În această ordine de idei, suntem uimiți să constatăm că avem o mulțime de moduri de joc în single player, de la campanii până la World War și Career. În campanie, veți fi interpelați de niște personaje stupide cu un voice acting îngrozitor, care vă vor da diferite lucruri de făcut. Evident, până la urmă tot la eliminarea adversarului duc, iar ceața la fel de deasă rămâne. În continuare, nu veți înțelege mare lucru din povestea acestui joc. Pe de altă parte, AI-ul este ceva mai „uman", ceea ce înseamnă că aveți totuși posibilitatea de a mai câștiga din când în când. Problema este că la fel ca și Massive Assault, la un moment dat controlul devine foarte dificil mai ales pe hărțile mari, ceea ce inevitabil duce la ore întregi de gândire și într-un final la plictiseală. Ar fi fost interesant dacă am fi avut niște tutoriale mai consistente, însă producătorii rămân în continuare de neclintit la acest capitol.

Tactics

Luat ca stand-alone, jocul are totuși calitatea că te îndeamnă să îți faci un mic test de IQ, pentru că s-ar putea să ajungi la concluzia că te credeai deștept, deși mecanica jocului este foarte simplă. Practic, fiecare hartă este împărțită în teritorii, dintre care o parte sunt ale aliaților tăi, o parte ale adversarului și o parte neutre. Fiecare teritoriu generează un venit pe fiecare tură dacă este sub ocupație. Adversarul nu va ști exact care sunt teritoriile aliaților tăi, la fel cum tu nu vei ști care sunt ale lui. La începutul jocului vei fi nevoit să îți dezvălui un teritoriu adversarului. În fazele următoare, în limitele resurselor, vei putea cumpăra un număr de unități cu care vei putea începe invaziile. Faptul că nu știi care sunt teritoriile adversarului și că oricând te poți arunca în direcția care nu trebuie dă jocului posibilități tactice consistente și frustrante. Unitățile acoperă întreaga gamă de medii – terestre, aeriene și acvatice. Un lucru bun este că producătorii au introdus o serie de unități noi și foarte interesante în acest joc, care au calitatea de a modifica destul de mult modul de abordare de jocurile precedente. Dacă mai ținem cont și de engine-ul grafic, care arată superb, ne va fi destul de greu să spunem că este cam același joc cu aceleași probleme. Și totuși, adevărul este crunt – nu văd nimic definitoriu care să-l facă diferit. Mă îndoiesc că doar câteva unități și un engine grafic frumos, dar pretențios, pot face un joc nou. Ar fi fost totuși nevoie de ceva mai mult...

■ **Locke**



Se pot recunoaște câteva unități noi

Titlu	Domination
Gen	TBS
Producător	Wargaming.net
Distribuitor	DreamCatcher
Procesor	PIII 750 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.domination-game.com



Grafică	8/10
Sunet	5/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	7/10
Storyline	5/10
Impresie	7/10

6,5

The Settlers: Heritage of Kings Expansion Disc

O campanie fără nume

Când am primit versiunea de review a acestui expansion, am rămas un pic blocat, pentru că încă nu am mai văzut add-on-uri pentru un joc, care să poarte numele de „Expansion Disc". Fie sunt niște sensuri ascunse în titlu, fie producătorii au avut o mică gaură de imaginație. Sincer, aproape că mi-au transmis-o și mie.

Dario

După cum știți, Dario reușește până la urmă să-l învingă pe Kerberos, individul îmbrăcat în negru din campania originală, și ajunge rege legitim, exact ca tacsu'. Evident, exact ca boul din desene animate, nu prea se ocupa el de problemele statului pentru că no, Ari nu e o femeie care să accepte motive de genul „îs obosit" sau „astăzi o să stau la lucru până mai târziu". Acest lucru îi cam nemulțumea pe cei care considerau discuțiile legate de starea economică a statului ca fiind cele mai importante, dar nu prea aveau ce face. Dario voia mai mult, a „challenge", un război, orice... Așa că îl primește, atunci când un teritoriu periferic este atacat și locuitorii săi sunt măcelăriți de „monștri".

Mangiatori di Morte

Probabil că vă amintiți un film pe nume „Al 13-lea războinic", realizat după o carte a lui Michael Crichton, „Eaters of the Dead". Am tendința să cred că această nouă campanie e inspirată din această carte. Oricum, este vorba despre niște indivizi îmbrăcați în blănuri care curăță totul în cale. Din această cauză, la vremuri noi, ceva arme noi nu ar strica, nu de alta, dar evoluția nu poate fi ținută pe loc. Așa că, în fine, poporul lui Dario a învățat să facă poduri. Sincer, poate că nu pare mare lucru, însă jucând prima campanie, mi-aș fi dorit foarte mult să am această posibilitate. Printre altele, ca să vezi peste apă, ai nevoie de un individ cu ochi buni, motiv pentru care a fost introdusă o unitate nouă, Scout-ul. În cazul în care Scout-ul nu știe să înoate, a apărut și Spionul, care poate face lucruri foarte interesante, ca de exemplu să spioneze. Dar ce te faci când pe malul opus a crescut un trib de sălbatici cu „pielea" groasă, arrow-proof? Ei bine, prelucrezi metalul, faci puști și gloanțe și antrenezi o echipă de Rifleman-i. Și uite așa majoritatea problemelor sunt rezolvate. Evident, mașina de controlat vremea există încă și poți aduce iarna care să înghețe apele pentru a face podul inutil. Însă sinceri să fim, e mult mai ușor să aperi un pod decât o întindere de gheață, ceea ce înseamnă că mașina de schimbat vremea devine inutilă. Hmm...

Suprafețe

Unul dintre lucrurile foarte interesante în acest expansion se referă la hărți, care au căpătat proporții gigantice. Din anumite puncte de vedere e bine, însă atunci când trebuie să lupți pentru fiecare petec de pământ, devine frustrant. Hărțile au fost mărite în asemenea hal, încât am reușit să joc pe una dintre ele nici mai mult, nici mai puțin decât vreo 12 ore... După care am renunțat deoarece am limite. Dar pe Dario nu prea-l deranja pentru că e un rege tânăr și are picioare bune... nu chiar așa ca ale lui Ari, dar oricum. Din punct de vedere vizual, landscape-urile arată mai plăcut, sunt mai diverse, pentru că producătorii nu au mai lucrat sub stresul unui termen de lansare. Probabil că le-au dat și vreo primă ceva, chestii de-astea...

■ Locke


O mare realizare, podul peste apă

Titlu	The Settlers: Heritage of Kings Expansion Disc
Gen	RTS
Producător	Blue Byte
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft Romania Tel.: 0215690600
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.thesettlers.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8,1

Restricted Area

Hack&Slash de proporții mutantice



O reflecție asupra viitorului – om trăi și om vedea. Întotdeauna am apreciat profunzimile înțelepciunii bătrânești. Toată lumea e speriată la gândul că un meteorit, un război atomic sau o eră glaciară o să scutească planeta mamă de prezența noastră. Evident, asta mă duce cu gândul la drobul de sare al lui Creangă. Oricum, e clar că nimeni nu se gândește la un viitor normal, cu o viață normală, cu mici războaie în zonele mai sărace ale lumii, cu soare și stratul de ozon la locul lui. Ar fi prea frumos, viața ar deveni plictisitoare și uite așa am face noi rost de un cataclism, ceva, acolo, care să ne dea subiecte de discuție. Prin urmare, oare o să trăim ca să vedem?

Cataclismă

În producția de față, lucrurile sunt ușor diferite, nu știu față de ce sau de cine, însă ce vreți să zic și eu? Anul este 2083, în viitor, evident. În urma unor mici neînțelegeri, se pare că a ieșit un scandal la nivel global, pentru că cea mai mare parte a pământului este acoperită cu deșerturi contaminate. Oamenii rămași trăiesc în uriașe megalopolisuri unde nu am nici cea mai vagă idee ce mănâncă, deoarece agricultura este clar la pământ. Există un singur guvern mondial, care are cam aceeași putere cu un șef de scară. Acum corporațiile conduc lumea, ceea ce mie mi se pare destul de nasol. Spre deosebire de orașe, în sălbăticie nu prea mai sunt oameni, ci mutanți și câte un mic trib de nomazi ceva mai umani. În general, este vorba despre indivizi care nu se mai pot clasifica biologic nicăieri, care sunt rezultatul amestecului corporațiilor în genetica umană. Așadar, tot un fel de sfârșit de lume, însă mai puțin accelerat și eficient ca altele. Inițial, povestea se concentrează în jurul unuia dintre cele patru personaje principale, la alegere, cu care vei începe jocul... Ulterior însă, povestea se va dilua aproape cataclismic.

Choose me!

Așadar, iată-te în veșnica situație de a alege cu cine să joci. Îi ai pe Johnson, maestru al shotgun-ului, Victoria Williams, femeia psionică, Kenji Takahashi, artist al katanei, și Jessica Parker, hacker de hacker. Fiecare are abilitățile sale speciale, care de obicei sunt mai puțin eficiente decât cele ale lui Johnson. Ca de obicei, forța brută a shotgun-ului e sfântă. În schimb, problema echipamentului este abordată în mod diferit. Știm cu toții cum a reușit să ne transforme seria Diablo în obsedați, doar plin supra-aglomerarea jocului cu drop-uri de echipamente și arme. Ei bine, aici avem, pe lângă arme, implanturi (în locul echipamentului). Acestea sunt de două tipuri – biogenetice și cibernetice. Problema cu aceste implanturi este că nu sunt tolerate în mod egal de către toată lumea. Pentru asta s-a inventat în joc Tolerance (funcție unică de Constitution). Cu cât e mai mare, cu atât poți purta implanturi mai puternice. Dacă cele biogenetice pot fi „potrivite" prin optimizare cu ADN-ul fiecărui individ, astfel toleranța devenind zero, cele cibernetice, mai exact din tablă, nu beneficiază de astfel de avantaje (pot fi doar „shielded" contra damage-ului). E bine de menționat că, în cazul Victoriei, implanturile îi afectează energia, fiecare punct de toleranță consumat scăzându-i cinci puncte de energie. Evident, și aici avem echipamente unice și seturi. Un set este un cuplu de implanturi care provin de la aceeași corporație, care îți dă anumite bonusuri suplimentare. În materie de skill-uri, fiecare personaj are



A se observa ce bună e (la skill-uri)

Cred că s-a rupt cureaua de la coclendăr

setul general de bază, plus un alt set, care este specific în funcție de abilitățile speciale. La fiecare level up câștigi niște puncte pe care le poți distribui în același stil Diablo, deci nu are rost să discutăm. Skill-urile au explicații destul de intuitive, așa că nu mai trebuie să intrăm în amănunte.

Reinigungskraft

Jocul este un hack&slash în cel mai pur sens al cuvântului. Avem un oraș populat cu vreo opt personaje, fiecare cu treaba lui. Este locul unde vinzi și cumperi, locul de unde îți iei misiunile, orașul celor care nu prea cuvântă când o dai în bară. Aici se găsește și mijlocul de transport către locațiile misiunilor. Misiunile sunt de două tipuri – cele legate de linia poveștii de bază și pe care le primești de la Mr. Smith și cele generate random de un alt nene în costum. Oricum, ideea de bază este aceeași, și anume curățirea hărții. Trebuie să recunosc că deși gameplay-ul nu este fantastic, totuși te prinde și la un moment dat te trezești că ai ajuns destul de departe. Însă, evident, este vorba despre același tip de obsesie pe care o întâlnești în majoritatea hack&slash-urilor, pentru că în nici un caz nu este vorba de plăcere. Problema cea mai mare pe care o are acest joc este faptul că hărțile sunt generate. Nu că ar fi un lucru rău, însă diversitatea în materie de design de nivel este egală exact cu zero. Există în total vreo 3-4 pattern-uri de nivel, ceea ce face ca toate hărțile să arate cam la fel. E bine totuși că la capitolul monștri diversitatea este ceva mai mare, însă nu se poate compara cu alte jocuri reușite din acest gen. La capitolul număr, trebuie să recunosc că producătorii au fost ceva mai zgârciți. Probabil că s-au gândit că mai bine mai puțini și mai tari decât mai mulți și mai proști. Însă se pare că pe măsură ce avansezi în joc, acest mod de gândire se schimbă – mai bine mai mulți și gata. Ca să nu uit, jocul poate fi jucat și în multiplayer, însă dificultățile tehnice nu îi conferă un viitor prea strălucit.


Contează numărul, nu mărimea

+30% vânzări

Deși mi-am dorit mult să pot demonstra că avem în față un joc cât de cât bun, totuși nu-mi pot călca pe inimă. Este totuși un joc cu o geană mai sus decât unul de buget, care are pretenții de a sugera o eventuală comparație cu Diablo. Îi respect pe producătorii germani pentru faptul că au muncit doi ani de zile la acest engine izometric, însă chiar nu trebuia! Păcat de atâta amar de muncă depusă. Părerea mea este că viitorul genului hack&slash are nevoie de o nouă abordare, pentru că altfel se va stinge. Sacred a reușit într-o anumită măsură să-l revigoreze un pic, însă e nevoie de mult mai mult.

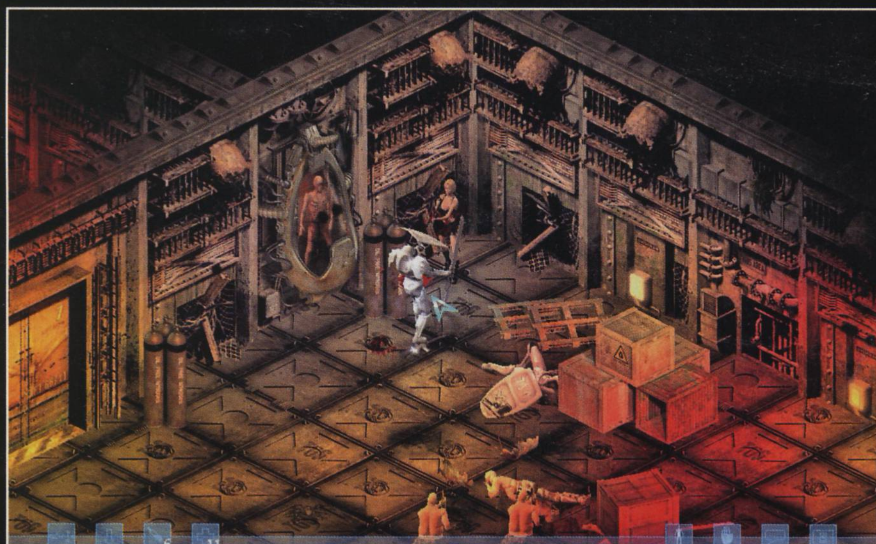
■ Locke

Titlu	Restricted Area
Gen	Hack&Slash
Producător	Master Creating
Distribuitor	Whiptail Interactive
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.restricted-area.net

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	6/10
Storyline	7/10
Impresie	7/10

6,6


Trăgând din colț

Sacred Underworld

Cu măciuca prin subteran

Dacă voi credeați că o plimbărică de 20 de ore prin parcurile înțesate cu lighioane ale Ancariei a fost de ajuns pentru a dovedi unui demon zurbagiu că există unu' mai rău ca el, vă înșelați amarnic. Răul nu stă degeaba și, în decurs de un an (cam cât le-a trebuit celor de la Ascaron să ducă la bun sfârșit Sacred Underworld), reușește din nou să-și înfunde copitele până la genunchi în țărâna Ancariei. Și de data asta, are de gând să stea...

Nici codrul verde nu se mai vede...

Probabil că nu mai există prea mulți cititori (interesați de joc) care să nu fi dus Sacred la capăt cel puțin o dată, așa că îmi permit să vă reamintesc că, în timpul confruntării finale dintre tine și tartorul demonilor, prințul Valor moare puțin și lasă în urmă o văduvă îndurerată și, posibil, o armată de copii din flori. Campania single player se ocupă doar de văduvioară, baroneasa Vilya, care, „convinsă" de Anducar, ia calea subteranului. Odată fărădelegea comisă, stafia lui Valor te bate discret pe umăr și te roagă să-i eliberezi soția din ghearele aparent neîngrijite ale mamonului. Și pentru că n-ai altceva mai bun de făcut, accepți și acest quest în speranța că-ți va oferi măcar câteva zile de „brainless killing" sau măcar o șansă de a-ți pune personajul forjat în Sacred (minimul de nivel 25) față în față cu niște adversari demni de el.

Deși aparent acțiunea se desfășoară tot în Ancaria, se pare că Underworld-ul ăsta e un mic (cam 40% din suprafața Ancariei), univers paralel și deprimant până la Dumnezeu. Culorile mohorâte predomină, NPC-urile sunt o rasă ciudată de zombie încrucișați cu Omul Amfibie, iar momentele în care vei pune piciorul pe pământul Ancariei propriu-zise vor fi extrem de puține. Pe lângă asta, campania single player a Underworld-ului suferă de exact aceeași problemă ca și cea din Sacred. Te-ai chinuit să construiești o ditamai măgăoaia? Atunci măcar profită de spațiul pe care-l ai la dispoziție. Am terminat campania și am descoperit doar 10% din hartă. Quest-urile secundare întâlnite în drum nu încurajează absolut deloc explorarea, iar cel principal se întinde pe o suprafață extrem de mică în comparație cu tot ce are Underworld-ul de oferit. Și chiar dacă după iureșul cu Anducar am fost lăsat liber, deja cheful de hălăduit pe coclaurile Underworld-ului de unul


Momeli pentru cașaloți


Iubita lui Scaraoțchi

singur pierise demuuuult. Totuși, ca să nu fiu prea rău, vă informez că lucrurile stau mult mai bine în multiplayer.

Deratizarea muștelor

Dacă Ancaria era o lume plină de viață animală și vegetală, iar din tufișurile verzi ca smaraldul îți săreau la gât numai jivine familiare... un lup ici, un soldățel colo, garda regală peste tot, beciul (Underworld) e un loc jilav, din cale-afară de trist, unde s-au încuibat parcă toate lighioanele din tratatele inexistente de zoologie ficțională și genetică de basm.

După câteva ore bune de vânat muște epice, păduchi legendari, viespi epopeice, viermi kilometrici și o specie scârboasă de păianjeni cât vițeii, a început să mi se facă tare dor de scheleții ăia îndărătnici din Sacred. Sincer să fiu, la un moment dat am început să mă simt ca un tânăr entomolog în pantaloni scurți, ieșit la „cules", și nu ca un cavaler în bermude oțelite și tricou de metal, cum ar fi fost normal. Tare mă mir că producătorilor nu le-a dat prin cap să introducă în joc o plasă de fluturi sau un set complet pentru entomologi, deși la bășcălie am impresia că se pricep (vezi colecția impresionantă de epitafuri șugubețe din Sacred).

Puțin mai încolo, insectele se răresc (praise the Lord), dar, din nefericire, apare cea mai blestemată nație de monștri pe care i-au fătat H&S-urile vreodată: Nuk-Nuk. Ăștia sunt un fel de pricolici nemorți care apar în joc mult mai devreme decât prevede legea bunului simț. Am zăbovit asupra lor, deoarece au fost singurii care au reușit să mă aducă în pragul nebuniei. Adică eu, Măcelarul din Ancaria, cu patru țeste de dragoni agățate deasupra șemineului, să fiu redus la tăcere în câteva secunde de niște hamsteri bipezi?? Inadmisibil. În rest, demoni vertebrați, o șatră de druizi cartilaginoși osoși (care seamănă îngrijorător de tare cu niște berbecuți în floarea vârstei) și alți umanoizi puși pe blestemății. Și pirați. Morți, vii... nu mai contează. Important e că, mai devreme sau mai târziu, ambele tabere se vor da la tine.



Da, tinere ... ești doar o grămăjoară de poligoane cu ochi

Viață, viață... dă-mi un pumn în față

Durata campaniei single player a jocului este prelungită în mod artificial de rata înspăimântătoare de respawn a monstruleților. Care n-ar fi chiar atât de enervantă dacă majoritatea quest-urilor n-ar presupune deplasarea în ambele sensuri între două puncte A și B. După ce îți croiești cu greu o potecă prin pădurea de animale dăunătoare sănătății fizice și mentale, un NPC năuc care din întâmplare e vital pentru bunul mers al campaniei și nu poate fi spânzurat de cel mai apropiat copac te roagă frumos să te întorci de unde-ai plecat (și la propriu și la figurat). Toate-s bune și frumoase, dar între timp bâzdâgăniile ucise, conform principiului mioritic „nu mai plânge Jane, moartea-i doar de formă", și-au revenit în mod miraculos, iar ție nu-ți mai rămâne decât s-o rupi la fugă sau, dacă ești o persoană mai răbdătoare cu doi mauși la cingătoare, să le vii din nou de hac. Totuși, oamenii finuți din echipa Ascaron ne-au sărit puțin în ajutor și au adus câteva mici îmbunătățiri interfeței. Nu prea multe, să mai lase loc și pentru Sacred 2, dar



Dacă-i zăriți, deja sunteți morți



Neacșule, eu cred că ăsta e Satana...



Opt negri mititei...

în marea lor parte neașteptat de folositoare. Fiecare inamic a fost blagoslovit cu o bară de sănătate (unde, dacă te uiți atent, observi și vulnerabilitățile), iar interfața s-a îmbogățit cu un mic buton care, dacă-l mângâi gingaș cu mausul, îți prezintă într-o singură fereastră toate bonusurile de care beneficiezi la un moment dat.

Pentru a mai reduce puțin din plictiseala care în mod sigur (până și Vlad Țepeș se mai plictisea din când în când de turc la rotisor) își va iți nasul, Ascaron a ascuns pe ici, pe acolo, câte un uber-monster (nu te atinge de mormintele din insula piraților decât dacă ai inventarul plin de beuturici dătătoare de sănătate) sau câte un quest alternativ puțin mai altfel decât cele cu care ne-a obișnuit Sacred-ul (dacă reușiți să intrați în templul dwarfilor, să mă lămuriți și pe mine cum). Tot ca o provocare nouă s-a vrut și „kill counter"-ul pe care o să-l observi când mai arunci un ochi pe automap. Scopul lui era unul simplu... o dată ce ajunge la zero, un boss (cred eu, dragon) apărea din neant și începea să „flirteze" cu tine. Trei mici probleme însă îi limitează drastic efectul tonifiant. Unu: începe de la 7500. Doi: se resetează de câte ori salvezi. Trei: punctul doi reprezintă un bug și nu un feature.



Păduchele va muri...

Tânăra pereche

O altă componentă a sistemului artificial de prelungire a vieții folosit de Ascaron pentru a ține Sacred-ul pe linia de plutire este duo-ul fantastic format dintr-un Dwarf, un pitic cu atitudine și tunuleț, și o diavoliță cu un bust puțintel mai micuț decât al vampiriței, dar cu abilități la fel de devastatoare. Dacă drăcoaica poate împrumuta diverse forme (Poison Daemon, Fire Daemon...) în funcție de care va dispune de diferite abilități (majoritatea adaugă damage elemental atacurilor, dar există și câteva vrăji cu efecte dintre cele mai dureroase), Dwarf-ul este un individ mai dintr-o bucată și va prefera un tunuleț, un pușcoci primitiv sau clasicele arme albe și obiecte contondente. De menționat la dwarf este skill-ul „Greed", care mărește considerabil șansa de a găsi item-uri speciale și/sau mai mulți gălbiori pe cadavrul unei muște sau în buzunarele unui vierme mort și preferința lui pentru balistică, o știință care dacă n-ar fi existat ar fi trebuit inventată. Și a fost. Unde nu trebuie. Părerea mea. Dar e o chestie bună, deși eu nu sunt de acord cu ea.

Sfântul Underword

Ca simplu fan al vechiului Sacred, pot spune că Underworld e un succes. Ascaron a renunțat la ideea că Sacred o să dea cu Diablo de pământ, nu și-a mai bătut capul cu diverse experimente care în mod sigur ar fi eșuat și s-a rezumat la a recrea experiența Sacred. În schimb, ca om respectabil a cărui părere ar trebui să conteze, nu mă pot abține să nu observ că Ascaron se încăpățânează să nu învețe din greșeli. Mărturie sunt bug-urile ce stau ascunse după fiecare copac și lehamitea care te cuprinde după câteva zeci de ore de dat cu sabia ca la balamuc.

Ca să rezum totul într-o singură frază, au reîncălzit ciorba Sacred și i-au mai adăugat doar puțină sare. Nu de alta, dar nu e bine să-ți ții fanii înfometați până le vei oferi ceva mai bun, lucru care sper că se va întâmpla curând (Sacred 2 este în lucru).

P.S: Citiți cu atenție readme-ul. O să aflați lucruri care vă vor salva PC-ul de la distrugere prin lovirea repetată cu orice obiect metalic vă cade în mână. Ca să nu spuneți că sunt băiat rău, o să vă dezvălui două dintre ele. Underworld necesită un swap file de minimum 2 GB (nu mă întrebați de ce... am o teorie, dar e plină de găuri), iar instalarea poate dura între o jumătate de oră și trei ore. La mine a durat aproximativ o oră.

■ **cioLAN**

Titlu	Sacred Underworld
Gen	RPG/H&S
Producător	Ascaron Entertainment
Distribuitor	Encore Software
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.sacred-game.com

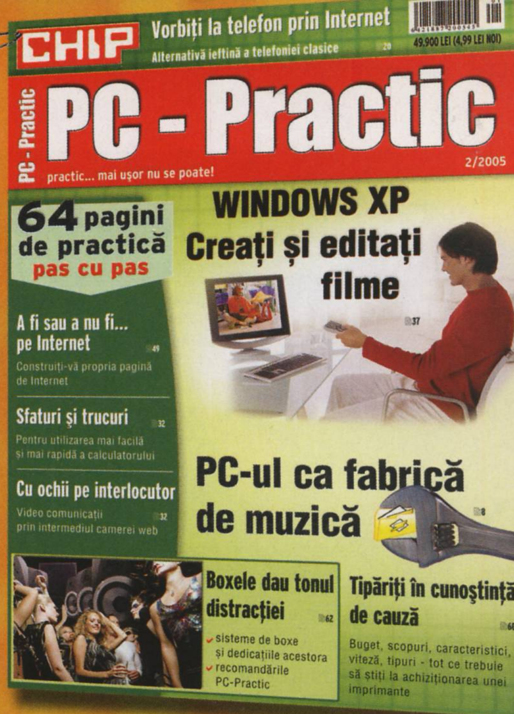
DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

7,6


Libertatea de a comunica

Pe piață din 20 iunie




Glosar IT&C

Practic... mai ușor nu se poate!

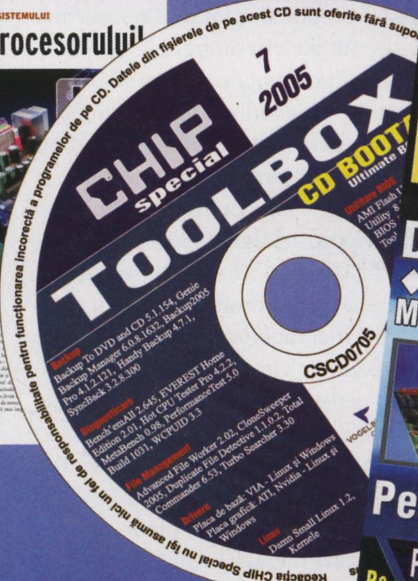
Dacă folosești calculatorul și te întrebi cum poți să îi utilizezi resursele la maxim, cumpără revista de la chioșcurile din toată țara.

DIAGNOSTICAREA ȘI REZOLVAREA ERORILOR HARDWARE ȘI SOFTARE


Protejarea procesorului

Când nu mai funcționează nimic


Drivere aranjate





CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII IULIE!

Cossacks 2: Napoleonic Wars

Un joc pe muchie de baionetă

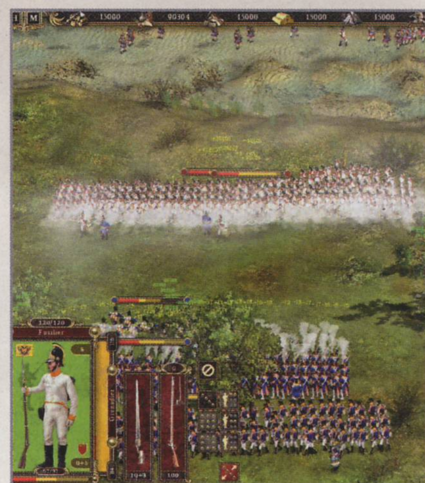
Ah, Cossacks... ce joc bun. Prin 2001, când a apărut, a fost o revelație pentru mine și pentru mulți jucători: un RTS de o complexitate atât strategică, cât și tactică nemaiîntâlnită până atunci, mii de unități, bătălii la scară redate cu o grafică îngrijită... Ce mai, un joc excelent, pe care îl consider în mare parte responsabil pentru pasiunea mea față de strategii. Amintirea acestui joc a rămas vie, nealterată, în sufletul meu, întreținută ba de un add-on, ba de încă unul, ba de un American Conquest, ba de un Alexander (prin contrast: „uite ce prost e ăsta, față de Cossacks, care era așa de bun"). Viu a rămas și respectul meu pentru cei de la GSC, deși cele mai recente realizări ale lor au fost dezamăgitoare. Dar de data asta nu mai aveau voie să o dea în bară, deoarece era vorba despre continuarea jocului care i-a făcut celebri. Dacă au reușit să se ridice la înălțimea așteptărilor cu Cossacks 2 sau, din contră, dacă mi-au demitizat ideea conform căreia Cossacks este jocul perfect, vom vedea în continuare.

Război de chibrituri

Titlul păstrează cuvântul obligatoriu al oricărui joc Cossacks: după European Wars, Art of War și Back to War, iată că avem parte de Napoleonic Wars. Deși e greu de crezut, jocul se axează exact pe perioada războaielor napoleoniene (extraordinar), purtate de Napoleon (incredibil) cu restul Europei și cu rușii (știu, sunt rău, dar ne-au luat Basarabia). Într-o notă mai serioasă, jocul are o campanie clasică (o înșiruire de misiuni, liniară și plictisitoare) și o campanie dinamică, numită Battle for Europe, care se aseamănă destul de mult cu aceea a lui Napoleon din Rise of Nations: Thrones and Patriots, deși inferioară calitativ acesteia din urmă. Ai o hartă (turn based) a Europei împărțită grosolan în teritorii, de unde poți alege teritoriul pe care vrei să-l ataci, moment în care se face tranziția la o hartă RTS în care se duce bătălia. Faptul că ai de ales teritoriul în care vei lupta scade din monotonie; din păcate, ai o singură armată, pe care nu o poți împărți, așa că s-a zis cu tactici de genul „atac din mai multe părți" sau „am cu două armate mai mult decât el, câștig automat teritoriul". Per total, Battle for Europe e cam simplistă, dar cu siguranță mai captivantă decât campania clasică.

Oricum, Napoleonic Wars este cel mai plăcut în partide skirmish sau multiplayer, unde vezi adevărata sa valoare. Din punct de vedere al gameplay-ului, nu s-au schimbat multe lucruri. Ai de ales dintre șase țări: Franța, Anglia, Rusia, Prusia, Egipt și Austria (mai puține decât în primul Cossacks), fiecare dintre acestea având unități diferite (mai mult ca denumire decât ca utilizare). În continuare, țăranii sunt baza, ei construiesc clădiri și strâng resurse. Însă resursele mai pot fi acumulate și altfel, harta fiind plină de sate, care produc fiecare câte o resursă: cărbune, aur etc. Tu nu trebuie decât să deplasezi un contingent militar în localitate și să omori miliția, iar drept mulțumire, sătenii îți vor trimite regulat resurse la town center. Ce frumos din partea lor! De fapt, controlul satelor este un aspect strategic foarte important în Cossacks 2. Fără sate, nu ai suficiente resurse și ești ca și mort, însă cu cât controlezi mai multe sate, cu atât ești mai aproape de victorie.

Partea de tactică a fost adaptată epocii napoleonice: soldații stau ca niște chibrituri, aliniați unii în fața altora, și trag unii în alții. Rânduri de oșteni cad, până când unii dintre ei se „înspăimântă" și o iau la fugă. Sau, dacă ambele contingente au moralul ridicat, va începe o luptă în baionete, în care jucătorul deja nu mai poate face nimic decât să spere că i-au rămas mai mulți soldați decât inamicului. Practic, tot ce trebuie să faci într-o astfel de

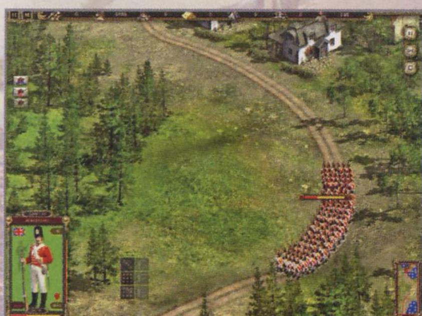

Așa arată o salvă de muschetă


Moulin Rouge


Pădurea are un rol important

bătălie este să le spui soldaților când să tragă pentru a realiza damage maxim inamicilor, lucru deloc greu. Soldații tăi sunt înconjurați de trei zone concentrice, colorate diferit: verde, galben și roșu. Daca le ordoni să tragă atunci când inamicii sunt în zona verde, aproape sigur că oștenii tăi vor nimeri numai iarba verde de pe lângă dușmani, că doar n-au AWP-uri, ci niște muschete amărâte. Dacă ești mai răbdător și le îngădui inamicilor să ajungă în zona galbenă, atunci poți să apeși pe trăgaci cu încredere, fiindcă măcar jumătate din inamici vor muri, iar restul, îngălbeniți de frică, o vor lua la sănătoasa. Dacă ai fost milostiv și i-ai lăsat pe dușmanii patriei în zona roșie, poți desigur să le ordoni soldaților să tragă, dar mă tem că nu va mai fi cineva să execute ordinul, deoarece inamicii au tras înaintea ta, iar bravii tăi oșteni sunt acum roșii de sânge. Bineînțeles, ai și cavalerie și artilerie, dar acestea sunt cam de umplutură, iar infanteria rămâne cea mai importantă „armă". O unitate specială este inginerul, care se ocupă de construcția tunurilor tale și deconstrucția turnurilor adversarului. Kaboom!!!

Moralul, împreună cu oboseala, influențează puternic comportamentul și eficiența soldaților pe câmpul de luptă și face de multe ori diferența dintre victorie și înfrângere. Din nefericire, cei de la GSC au cam exagerat cu oboseala asta. Eu înțeleg, pușca e grea, sabia de asemenea, de caschetă ce să mai zic... dar nici chiar așa, după 50 de metri de mers (nu fugit) să fie toți cu limba de un cot și cu nivelul de fatigue la 0! Încep să cred că Napoleon, în disperare de cauză, a mobilizat pensionari. Mai rău e că, dacă obosesc de tot, soldaților începe să le scadă și moralul, și cum hărțile sunt în general mari, stai zece minute să ajungă armata la locul unei confruntări, ca apoi să mai și pierzi bătălia, fiindcă



Pe stradă, boșorogilor, că altfel obosiți



Pe ăștia să-i rupeți

soldații erau demoralizați, săracii de ei. Nu-i frumos deloc! Totuși, există și soluții pentru a reduce oboseala și pentru a crește moralul oștenilor: nu, nu poți să construiești Moulin Rouge, în schimb poți să-ți porți infanteria numai pe străzi și nu vor mai obosi, iar căsăpind cu dăruire de sine, le va crește încet-încet și moralul.

Sine ira et studio

Cossacks 2 beneficiază de o variantă updat-ată a engine-ului GSC, una care suportă până la 64000 de unități pe hartă. Jocurile Cossacks au fost întotdeauna campioane din punctul de vedere al numărului de unități, și iată că nici Napoleonic Wars nu se dezice. Au fost adăugate niște noi elemente numai bune pentru a cere niște resurse în plus, iar clădirile și mediul sunt mai detaliate ca înainte. Marea problemă a graficii este că a rămas tot 2D, dar sunt sigur că fanii seriei vor trece peste acest inconvenient. Plus că engine-ul își cam arată vârsta: numărul de bug-uri grafice a crescut. Muzica este adecvată epocii, dar nu epocală. Pe alocuri, vocile personajelor din campanie nu se sincronizează cu textul acelorași personaje, scris în partea de jos a ecranului. În esență, zic același lucru, dar cu alte cuvinte.

Am încercat să analizez Napoleonic Wars fără părtinire (de ură nu poate fi vorba – e urmașul lui Cossacks, pe care l-am iubit). Jocul este, evident, departe de perfecțiune și departe de primul Cossacks. Are probleme peste tot, de la partea tactică (adecvată istoriei, dar plictisitoare după un anumit număr de bătălii), până la nou introdusul sistem de morale/fatigue sau campania Battle for Europe, care ar trebui îmbunătățită. Dar aceste probleme nu sunt atât de grave încât să ignori acest joc, iar unui fan Cossacks ar putea chiar să-i placă. Așa că dacă ți-a plăcut Cossacks, vei juca și Napoleonic Wars și vei înțelege nota pe care i-am dat-o. Dacă nu, mai scade tu un punct și lasă-mă în pace.

■ **Dexterminator**

Titlu	Cossacks 2: Napoleonic Wars
Gen	RTS
Producător	GSC Game World
Distribuitor	CDV
Procesor	1,5 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.cossaks2.com



Grafică	**7/10**
Sunet	**7/10**
Gameplay	**8/10**
Multiplayer	**8/10**
Storyline	**7/10**
Impresie	**8/10**

7,5

Boiling Point: Road to Hell

Drumul spre Iad este pavat cu intenţii bune

Jocul ucrainienilor de la Deep Shadows te duce, inevitabil, cu gândul la o salată. Se ia una bucată Grand Theft Auto căreia i se adaugă cât mai mult din pădurea tropicală din FarCry, se pun câteva linguri de RPG, după gust, iar apoi se amestecă bine. Rezultatul la care producătorii au ajuns folosind această reţetă este Boiling Point: Road to Hell, un joc ce se laudă cu un mediu de joc complet deschis explorării şi mai imersiv decât pădurile din FarCry, dar şi cu o componentă RPG care ne va tăia pofta de mâncare. Asta aşa... ca să



Direcţia: Muzeul de Istorie

le-nchidă gura celor care încă mai cred că Deus Ex a fost şi va rămâne „tata lor". Din nefericire însă, băieţii de la Deep Shadows au uitat că pentru a-i mai da şi-un gust aparte salatei este nevoie de... acel „ceva". Nu, nu-i ceapa.

Un tătic disperat

Boiling Point: Road to Hell te aruncă-n pielea lui Saul Myers, un legionar a cărui unică fiică n-are altceva mai bun de făcut decât să dispară fără urmă, undeva în inima junglei sud americane. Îngrijorat şi tremurând de nervi, Saul Myers se îmbarcă în primul avion cu destinaţia Puerto Sombra din Realia, oraşelul în care a fost văzută Lisa pentru ultima oară, pentru a încerca să rezolve misterul ce se ascunde în spatele dispariţiei. Într-un teritoriu vast, ce se întinde pe nu mai puţin de 450 de km pătraţi, legionarul va găsi însă puţini localnici care să-i întindă o mână de ajutor, de bună voie şi nesiliţi de lama zimţată a cuţitului. Până şi proprietarul editurii pentru care lucra Lisa în momentul dispariţiei pretinde o sumă importantă de bani în schimbul informaţiilor pe care le deţine. Scrâşnind din dinţi, legionarul se întreabă dacă prin cine ştie ce minune nefericitului i-au crescut cumva aripi, din moment ce pare atât de nerăbdător să decoleze de la balcon. După o scotocire atentă a buzunarelor, Saul



Dar nudiştii?...

constată că cele patru fise de 1 cent i-ar fi insuficiente pentru a răsplăti lăcomia şoarecului de birou şi decide că a sosit timpul să găsească ceva de lucru. Următoarea oprire: barul El Jaguaro Negro. Nu de alta, dar mi-e sete...

Cu RPG-ul prin jungla sud americană

Boiling Point este, în primul rând, un FPS, cu toate că elementele caracteristice unui RPG se regăsesc din belşug la tot pasul. În cursul

investigației, Saul Myers poate interacționa cu orice persoană îi iese în cale, dialogurile fiind redate atât în modul text, cât și verbal. O parte dintre conversațiile purtate cu personajele din joc îl vor pune în situația de a alege între două sau mai multe variante de răspuns și de a acționa în funcție de împrejurări. De asemenea, trebuie să fie atent la ce spune interlocutorul, existând șansa să obțină răspunsuri fără a-l mitui sau doar îndeplinind o misiune în folosul acestuia. Însă nu toate misiunile țin de quest-ul principal, Saul fiind liber să facă o mulțime de alte chestii: fie ajută o bătrânică să treacă strada, fie se spetește muncind pentru un ban în plus. Cu sumele de bani


Chemarea junglei

obținute din diverse activități, legionarul se poate relaxa în fața unui pahar cu votcă prin baruri, poate cumpăra alimentele atât de necesare supraviețuirii, arme mai puternice, dar și diverse mijloace de transport: o mașină, o barcă sau un avion, care îi permit să străbată distanțe lungi într-un timp relativ scurt. Există însă și riscul de a rămâne fără benzină în inima junglei. Nu e recomandat, dacă stăm să ne gândim la mulțimea de șerpi veninoși care împânzesc jungla și care atacă precum niște descreierați, la insectele însetate de sânge sau la peștii piranha ce abia așteaptă să-ți bagi fundul în apă. Și asta nu e tot. Cei 450 de km pătrați sunt împărțiți frățește între guvern, mafie și forțele de gherilă, fiecare dintre aceste facțiuni aflându-se într-un permanent conflict una cu cealaltă. Cerul nopții este adesea brăzdat de trasoarele beligeranților care, ciudat, au prostul obicei să-și regleze conturile în mijlocul intersecțiilor. Așa se face că Saul, fără voia sa, se trezește adesea prins la mijloc. Pregătirea sa militară îl scoate însă din încurcături, fiecare dintre părți oferindu-i de multe ori sume importante de bani în schimbul unor „favoruri". Pe măsură ce trece timpul însă, va trebui să decidă pe care dintre cele trei părți o va favoriza, ajutând-o să elimine concurența. De notat că modul în care Saul se comportă față de diversele facțiuni sau civili influențează direct felul în care aceștia îl vor aprecia mai târziu. Dacă alege să lichideze rebeli în numele guvernului, forțele de gherilă nu vor ezita să-i plătească cu aceeași monedă, iar dacă o babă îi va sări în fața mașinii, civilii îi vor sări la beregată. Babele vor arunca cu poșete după el în clipa în care îl vor zări, în timp ce fericiții posesori ai unei arme îl vor hăitui pe aleile orașului. Cei mai neajutorați se vor mulțumi cu fuga și zbieretele de disperare.

Sună bine, nu-i așa?

FarCry, GTA, FPS și RPG. Adună-le pe toate la un loc și rezultă... în nici un caz Boiling Point! Sigur, avem un ditamai mediul de joc complet deschis explorării, dar ce să cauți într-o junglă imensă în afară de copaci, tufe, șerpi, insecte și, pe ici, pe colo, câte-un mercenar rătăcit? Pentru că altceva nu vei găsi. Ba nu! Era să mint. Pe alocuri, mai descoperi o bază militară, o închisoare sau câte un cuib de bandiți. Fiecare dintre aceste locații este însă atât de depărtată față de cealaltă încât mersul pe jos devine o corvoadă. Cu mașina? Sigur, se rezolvă. Dacă ai benzină să te întorci acasă. Într-una din zile am descoperit, pe un deal aflat la zece metri de cea mai apropiată întindere de apă, o barcă! Ca din senin, mitralierele montate pe ea m-au secerat. Altă dată, într-una din vizitele la oraș, când cetățenii au luat-o la goană văzându-mi moaca, câțiva dintre fugari s-au izbit brusc de un obstacol invizibil. Încercând parcă să treacă „prin" acel ceva, făceau un pas înapoi, după care se izbeau din nou de el, într-un du-te-vino halucinant. La câțiva pași de ei, doi șobolani făceau același lucru...


Mori, banditule! Mooooori!


Hai băiețică să guști niște gem!

Și exemplele ar putea continua: oameni care uneori se contopesc cu mașinile, rămânând blocați în ele, mașini ce se contopesc cu ziduri din care nu mai pot fi scoase, erori de sunet, scăderi inexplicabile ale frame rate-ului, mașini ce devin invizibile și multe altele.

Undeva, acolo jos

Prețul plătit pentru a juca la o rezoluție minimă de 1024x768, cu detaliile apropiate de valoarea maximă, este însă prea mare, procesorul PIV la 2,8 GHz, cei 1 GB de memorie și placa video GeForce FX 5950 întâmpinând dificultăți în a rula fluid jocul. Și totuși, un engine capabil să redea cei 450 de km de joacă, în lipsa unor ecrane de încărcare, nu întâlnești în fiecare zi. Lipsesc însă engine-ul fizic, care să aducă puțin realism modului în care se comportă o armă sau un vehicul, efectele sonore de calitate și multiplayer-ul, care l-ar fi scos din mediocritate.

■ KIMO

Titlu	Boiling Point: Road to Hell
Gen	FPS
Producător	Deep Shadows
Distribuitor	Atari
Procesor	PIV 2 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 128 MB
ON-LINE	www.atari.com/boilingpoint

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	6/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	6/10

6,4

Imperial Glory

Napoleon preferă războiul total

Cred că orice împătimit al jocurilor de tactică și strategie a primit cu interes vestea că producătorii seriei Commandos, adică Pyro Studios, s-au apucat de facerea unui joc inspirat din războaiele napoleoniene, și nu numai. Încă de la apariția primelor screenshot-uri, devenea evident că Pyro pare să vrea a concura seria Total War. Ceva în harta strategică, un altceva în imaginile de bătălie de pe câmpul tactic erau dovezi clare ale unui efort care trebuia să fie teribil de original pentru a nu fi un simplu plagiat.

Tocmai de aceea, m-au și trecut fiori văzând acele screenshot-uri: „Oau, dacă băieții ăștia chiar sunt serioși? Adică, damn, dacă Pyro simte că are ce căuta pe un câmp de bătălie al jocurilor unde sus în vârfu' dealului stă impetuos și cu moralu' ridicat un Rome: Total War, apoi poate că Imperial Glory ăsta chiar va fi ceva!".

Sincer să fiu, două lucruri m-au făcut la vremea respectivă să consider că există șanse ca Imperial Glory să nu fie o clonă sau o clonă proastă a Total War. Primul lucru a fost văzut de mine în screenshot-urile de luptă pe uscat. Am observat că soldații aflați în păduri se ascund efectiv pe după copaci, luând poziții de tragere la adăpostul fiecărui trunchi în parte. La fel, odată intrați în clădiri, soldații se postau foarte realist la ferestre și uși, executând foc din aceste poziții avantajoase. Al doilea indiciu care vorbea de bine despre Imperial Glory a fost dat de anunțul (cu screenshot-urile aferente) că vor fi și bătălii navale controlabile de către jucător. Eh, cu asta m-au dat gata! Asta era una din chestiunile care lipsesc în seria Total War, deocamdată. Și uite-așa, cu îndoială și speranță amestecate bine în sufletul meu de strateg tactician, am ajuns și la ziua în care am jucat Imperial Glory.

Rigiditate

Strategic, jocul este un amestec de elemente clasice cu lucruri banale, peste care s-a turnat o glazură de locuri comune. Ceea ce sare imediat în ochi este că totul, de la arborele tehnologic la structura de resurse și funcționarea producției, este prea matematic și prea rigid. Adică, pe lângă faptul că nu aduce nici un pic de inovație în partea de strategie, Imperial Glory mai este și stânjenitor de inflexibil. Este adevărat, nici Total War nu dă pe dinafară de contorsionism în concepția resurselor, a comerțului și a producției, dar adevărul este că nici nu îți lasă impresia că este numai liniuțe care leagă o cifră de alta.

Cred că în Total War interesul producătorilor săi pentru a da viață aspectelor economice, de producție, dar și sociale, se vede în existența guvernatorilor. Aceștia, prin calitățile și defectele lor, au un impact radical asupra profitabilității și siguranței provinciei pe care o conduc, iar la aceasta contribuie și suita de servitori/


Anexarea pașnică a Spaniei – o imposibilitate istorică. În joc – prea simplă


Arbore tehnologic – simplu, previzibil, banal


Ordinea de dinaintea bătăliei


Rețeaua comercială – Rusia e degeaba

prieteni/apropiați ai guvernatorului. Or, componența acestei suite depinde atât de faptele civile și militare ale guvernatorului, cât și de construcțiile pe care le ridici în provincia acestuia (școli, academii, temple etc.). Practic, mecanismul evoluției economice și militare bazate pe structura flexibilă a guvernatorilor este un lucru care insuflă viață în partea strategică a Rome: Total War.



Frumoasa fortăreață și viteiii lui Napoleon

Oameni, colonii?

Important mi se pare să menționez aici și seria Imperialism, ce cuprinde două generații ale unui joc de strategie ce acoperă exact perioada de timp pe care o cuprinde și Imperial Glory. Deși unii au reproșat Imperialism-ului faptul că este un pic prea matematic, prea bazat pe calcul și tabele, trebuie spus că, în schimb, Imperialism îți dădea mecanisme reale de decizie și acțiune strategică. Să detaliez.

În primul rând, existau în Imperialism trei stări ale materiei, ca să zic așa. Înainte de toate era materia primă, din care muncitorii făceau prefabricate/produse brute, din care apoi se obțineau produsele finite. Ca exemplu, dacă voiai să obții un tun de asediu, trebuia să faci lingouri de oțel. Ca să faci oțel, îți trebuiau lingouri de fier și cărbune. Ca să obții lingouri de fier, era necesar lemn și minereu de fier. Ca să faci o navă, îți trebuia cherestea și pânză. Cheresteaua era produsă din lemn brut de muncitori, iar pânza din lâna/bumbac, pe care muncitorii le obțineau de pe câmpul cu florile sau câmpul cu oile.

Pe de altă parte, și muncitorii erau de diverse categorii, ei puteau fi specializați și perfecționați, astfel încât productivitatea lor să crească. Iar resursele se obțineau prin explorare, iar cele mai bănoase astfel de resurse erau de aflat prin prospectarea executată în COLONII. Pentru că, dacă este vorba despre imperialism, de fapt este vorba despre controlul asupra unor colonii. Ceea ce nu se găsește în Imperial Glory...

Din păcate, nu veți găsi în Imperial Glory decât mecanismul economic banal, bătut în cuie – o provincie produce niște resurse, tu construiești upgrade-uri la clădirile cu care se exploatează resursele, iar resursele se transformă direct și invariabil în trupe sau alte clădiri. Nimic legat de oamenii care produc, nimic legat de social (atât de important în acea vreme a revoluțiilor).

Or, lipsit de un element economic variabil, surprinzător, dar totuși controlabil, Imperial Glory este ca o tabelă de cifre înșiruite pe care trebuie să le bifezi ca să faci asta și ailaltă. Economic, industrial, social, diplomatic, parcurgerea Imperial Glory este un act de rutină. Și de la rutină, ori te tâmpești, ori te plictisești. Eu m-am cam plictisit. Asta când nu m-am enervat.



Bătălie = îmbulzeală

Vexațiuni

Că tot am ajuns la capitolul tâmpenie, trebuie spus că Imperial Glory îți dă în moalele sistemului nervos cu o serie de vexațiuni. Una ar fi aceea că după ce cucerești un imperiu inamic, nu beneficiezi economic de pe urma acestei fapte. Nu poți exploata nici o resursă în provinciile imperiului cucerit! Atunci, dacă nu există colonii în joc, ce rost mai are bătaia prin Europa? Pentru stăpânirea unor principate colaterale? Hai să fim serioși. Am cucerit Rusia, care este plină de provincii satelit care nu au nimic de-a face cu elementul rusesc, deci ar putea fi bine mersi stăpânite și de alții, după cum a arătat istoria. Ei bine, nu. În Imperial Glory cucerești Rusia numai


Decît nimic, merge și așa – lupta navală


Așteptînd Vulpea Deșertului


Waterloo, toamna

pentru ca o imensă plăcintă de pe hartă să capete culorile tale.

O altă vexațiune este cea a manevrei trupelor pe harta strategică. Într-o provincie poate exista un număr limitat de armate. În fiecare armată există un număr limitat de unități. Armatele sunt conduse de șefi. O unitate militară nu se poate deplasa pe hartă dacă nu este inclusă într-o armată, sub un șef. Nu toate provinciile cu ieșire la mare au port, deci jocul nu te lasă să debarci în orice provincie maritimă. De aici rezultă o brambureală totală în ce privește combinațiile de trupe, mai ales când ataci de pe mare sau când vrei să-ți completezi trupele afectate de pierderi. Atât de no fun devine IG când trebuie să faci permutări cu trupe pe hartă, încât începi să tânjești după una mică, cu japonezii, bizantinii sau macedonenii.

O vexațiune amarnică este dată de mecanismul schimburilor economice între națiuni. Deși este copiat după Imperialism, IG este mult mai stângaci. Adică, deși foamea de resurse este uriașă, alte națiuni nu marșează la propunerile economice indecent de dezavantajoase pentru mine pe care le fac în disperare de cauză. În schimb, „partenerii" îți oferă tot timpul exact resursa de care nu ai nevoie, iar dacă tot dai, firesc, cu refuz, scade simpatia națiunii cu pricina față de tine. Sunt lungi perioade în joc în care ești pur și simplu legat de mâini și de picioare economic și diplomatic, deoarece capeți dușmănia celorlalți pentru simplul motiv că jocul îți oferă ca o moară stricată, pe bandă rulantă, propuneri de târguri pe care nici un lider cu minte întreagă nu le-ar accepta.

Seria vexațiunilor din Imperial Glory este mult mai lungă, însă. Mă opresc din considerente de spațiu. Rețineți doar că gameplay-ul pe harta strategică este puternic afectat de acestea.

Tactic

Mi-am spus inițial că Imperial Glory este atât de rigid și de slab în partea de strategie pentru că aceasta este numai un suport, o justificare secundară a unui superb engine tactic – cum a fost cazul cu Shogun: Total War. M-am înșelat. Deși pozele cu soldați în pădure arată fain, tactic, IG este o clonă banală de Total War. Dar o clonă proastă, lipsită de dimensiunile și diversitatea bătăliilor din TW și văduvită de multitudinea de caracteristici dinamice ale trupelor din seria celor de la The Creative Assembly.

Calculul prost al distanțelor de foc efectiv ale armelor (tunuri care trag 120 de metri? Poate în Evul Mediu, la sfârșit...; puști cu rază de 70 de metri?) combinat cu viteza de deplasare a trupelor fac din bătălie o îmbulzeală, ce poate fi controlată doar pe alocuri. De multe ori însă, privești cu neputință cum tunurile tale flancate de infanterie/cavalerie/whatever sunt distruse imediat de o șarjă a cavaleriei inamice. Iar acesta este numai unul dintre exemplele de calcul nefericit al caracteristicilor trupelor. Asta ca să nu mai vorbesc despre faptul că, odată câștigată o provincie a unui imperiu inamic, chiar dacă ai cucerit o fortăreață acolo, revoltele sau atacurile inamice te găsesc tot în postură ofensivă. Adică, am cucerit fortăreața, e a mea, dar tot


Eu? Îmi apăr sărăcia...

dușmanul începe bătălia următoare în ea, pe metereze... treceți și asta la capitolul vexațiuni.

Naval? Faptul că apa lucește și face valuri nu îmbunătățește cu nimic un engine de luptă navală în care poți doar să plimbi cu mausul niște nave pe mare. Mă rog, aici nu aș comenta negativ, în fond, un Total War nu are nici măcar așa ceva. Deocamdată.

În opinia mea, Imperial Glory a apărut cu vreo șase ani mai târziu decât ar fi trebuit să ajungă pe piață un astfel de joc. La momentul actual, nu pot decât să-mi exprim impresia că oamenii de la Pyro Studios s-au uitat mult și degeaba atât la Imperialism, cât și la Total War. Și ce a ieșit din mâinile lor este ușor de caracterizat în câteva cuvinte: rigiditate, repetitivitate, lipsă de inspirație, vexațiuni, plictiseală. Atât despre Imperial Glory.

A, și nu există modul Campanie în multiplayer. Măcar acesta ar fi fost interesant, poate original, pentru cei cărora le lipsește campania în multiplayer în Total War...

■ **Marius Ghinea**

Titlu	Imperial Glory
Gen	TBS + RTT
Producător	Pyro Studios
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 2,0 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.imperialglory.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

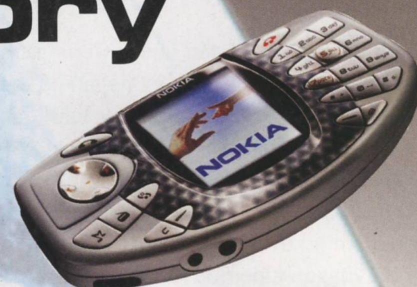
Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	5/10



N-GAGE Games

Luptați cu noi în WW2

Pathway to Glory



Îi urmez îndeaproape exemplul colegului Ghinea și o să-mi înfig degetele până la cot în „micul" univers al celui de-Al Doilea Război Mondial. Dacă metalistul din Marius l-a îndemnat să aleagă un shooter alert, bluesman-ul din mine mă roagă să stau relaxat, să-mi trag balansoarul pe terasă și să butonez încet, metodic, o strategie pe ture până la apusul soarelui și să trag câte-o dușcă sănătoasă din damigeana de tactică înghesuită într-un mic card de plastic.

Liniștitorul joc alături de care am decis să-mi petrec după-amiaza este Pathway to Glory. Sub carapacea aceea dulceagă de „WW2 game" se ascunde o strategie dură pe ture ce poate fi privită ca progenitura frumoasă și deșteaptă a cuplului nu mai puțin frumos și deștept, Commandos și Jagged Alliance. Asta înseamnă că emană un puternic miros de tactică à la Commandos îndulcit cu puțin „eau de RPG" extras din Jagged Alliance. Ți se dă pe mână o echipă formată din câțiva soldăței hotărâți pe care-i târăști după tine din Sicilia până la Beffort Gap. Ajutați de punctele de experiență câștigate pe parcurs și de un arsenal coborât direct de pe Discovery, soldăţeii noștri vor căsăpi naziști exact ca în documentarele ălea alb-negru de pe History Channel.

Și fiindcă totuși este vorba de o strategie și nu de un film cu Clint Eastwood, să vorbim puțintel de partea tactică. La prima vedere este simplu. Selectezi omulețul, dai ordinul și aștepți AI-ul să facă la fel. La rândul lui, level designul este pur și simplu impresionant. Practic, peisajul se roagă de tine să-ți pui dovleacul la treabă. Există o mulțime de locșoare unde îți poți proteja camarazii pixelați de focul inamic, elevațiile îți oferă avantaje clare asupra „vecinului" de sub tine, iar tufișurile înseamnă mai mult decât niște pete verzi pe o suprafață maro. Într-un cuvânt, peisajul este astfel gândit încât să nu permită adoptarea unei „tactici" desprinse dintr-un tratat militar denumit sugestiv „Înaaainte Flăăăăcăăăăii!!!!". Interesant e că AI-ul și-a dat și el seama de acest lucru și nu se dă la tine ca un câine hămesit. Se ascunde, nu-l uită Dumnezeu într-un singur loc și, cireașa de pe tort, încearcă să profite și el de avantajele (elevațiile, bată-le vina) oferite de o anumită „hartă". Odată AI-ul înfrânt, soldăţeii își primesc porția de experiență și, presupunând că ai vizitat sergentul de intendență pentru o litră de putere de foc, sunt gata pentru o nouă aventură.

„Săru'mânaaaa! WW2 mă cheamă. Îl lăsați pe Cioli să se joace cu mine?"

Regretabil, dar n-avem ce face, din motive de „o floare și doi grădinari", nu am putut testa cum se cuvine modulul multiplayer, dar, din ce-am văzut prin opțiuni, războiul în grup (Bluetooth) pare din cale-afară de interesant (campania se poate juca și în multiplayer)...

Acestea fiind spuse, acompaniat de violoncelul lui Tuska Helminen (respect!), omul care mi-a încântat urechile în timp ce mă plimbam printre meniuri, nu-mi rămâne decât să exclam: „Ecce ludus!"

■ cioLAN

Producător	Red Lynx
Distribuitor	Nokia
Calitate	★★★★★

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05









GAME BOY ADVANCE

Puyo Pop Fever

Serenity now!!

PC-ul de la muncă îți crapă cu două zile înaintea deadline-ului, cel de-acasă este împachetat frumos pentru că stăpânirea a hotărât că e timpul pentru o sfântă curățenie generală, frigiderul este gol pușcă și înghețat tun, pe o rază de un kilometru nu există nici măcar o bere rece și, colac peste pupăză, porți o pereche de șosete ude exact când, în sfârșit, afară se lasă cu vânt și răcoare. Nu-ți rămâne decât să te retragi într-un colț și să speri că vei exploda în liniște, fără a răni pe nimeni. Pentru a nu-ți speria colegii, părinții și, eventual, băieții drăguți în halate albe veniți să te transporte la balamuc, recomand o activitate care să dea impresia că acolo sus, la etaj, nu se întâmplă nimic îngrijorător. Eu am ales butonatul unui GBA care, aparent întâmplător, devenise locul de întâlnire al tuturor culorilor curcubeului...

Calmantul peste care am dat se numește Puyo Pop Fever, aduce puțin cu un Tetris puțintel mai psihedelic și este total nerecomandat discromaților. Toată treaba ta e să faci să dispară o mână de Puyo (balonașe colorate... niște prieteni mai vechi de-ai mei) picați dintr-un cer de un albastru liniștitor. În acest scop, balonașele trebuie aranjate în așa fel încât să formeze linii de aceeași culoare. Partea frumoasă e că bulele de aceeași culoare de care ai reușit să scapi apar în ograda oponentului (da, se poate juca și în multiplayer, deși e destul de greu să găsești doi oameni care să joace așa ceva) și astfel se declanșează un adevărat război al culorilor cu efect terapeutic. Chiar dă rezultate. Sunt mai calm, am un curcubeu imens în fața ochilor și simt că pot zbura... Ok, am exagerat puțin, de zburat nu pot zbura, dar am o senzație ciudată că pot plana...

O singură nemulțumire am... deși speram cu toată puterea că Puyo Pop Fever îmi va prilejui reîntâlnirea și cu alte cunoștințe mai vechi (elefănțeii roz, inorogii bleu și bunul iepuroi alb), care m-ar fi înveselit puțin, n-a fost să fie. Eh... n-a zis nimeni că va fi ușor și, prin urmare, va trebui să recurg la alte metode pentru a-i revedea. Pace...

P.S: Dacă vedeți cumva un spiriduș verde, vă rog amintiți-i că n-a mai trecut de mult pe la mine...

■ cioLAN



Producător	Sega
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★☆

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câștigătorii lunii mai



La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Doom 3: Resurrection of Evil a fost câștigat de către Ștefănescu Robert din București.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Silent Hunter III a fost câștigat de către Sirotencu Cristian-Robert din Tulcea.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Cojan Mihai-Ciprian din Orăștie a câștigat un Nomads Wireless Pack.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Tucu Mihail din Argeș și Dragoș Dragoș din Iași au câștigat câte un DVD cu filmul Star Trek: First Contact.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HarDWarE

Freecom MediaPlayer3

Dacă la un moment dat ai chef să te relaxezi puțin și nu prea ai tragere de inimă să ieși din casă, în cele mai multe situații ecranul televizorului sau al monitorului e cel mai la îndemână. Dintr-un anumit punct de vedere, cine are un DVD player e mai norocos. Un film bun, tolăneala într-un fotoliu moale, un TV cu ecran mare și un sistem de sunet pe măsură alcătuiesc o rețetă excelentă.

Din păcate, cei care nu dispun de un DVD player trebuie să se mulțumească doar cu ecranul monitorului servit la pachet cu vâjâiala propriului PC. Cam mare deosebirea nu?

Haideți să vă învăț o șmecherie mult mai profitabilă. Mai țineți minte acele „cutii" care vă transformau un HDD de 3,5" într-un disc mobil cu ajutorul căruia se puteau muta sute de GB de date de pe un PC pe altul? Ei bine, celor de la Freecom le-a venit ideea de a adapta puțin aceste așa-zise HDD-uri mobile, făcându-le puțin mai practice. Astfel, avem de-a face cu un Media Center în toată regula.

Modul de utilizare este foarte simplu. Din momentul în care ați conectat player-ul prin intermediul unui cablu USB la PC, acesta apare automat în My Computer ca un nou harddisk. În acest fel, „alimentarea" cu filme, muzică sau chiar poze se poate realiza fără nici o problemă.

După ce s-au transferat toate informațiile, nu trebuie decât să conectăm player-ul la un TV și la sistemul audio. Grație unei interfețe foarte bine puse la punct, pot fi conectate toate tipurile de televizoare, începând de la cele clasice în format 4:3, continuând cu cele 16:9, pentru ca în final să putem vorbi și de televizoare cu suport pentru HDTV. În ceea ce privește sunetul, Freecom MediaPlayer3 dispune de o ieșire analogică pentru sisteme audio stereo și o ieșire optică pentru situațiile în care doriți să vă bucurați de un sunet 5.1.



Modulul de decodare instalat în interior este capabil să decodeze majoritatea formatelor video existente, inclusiv DivX sau XviD.

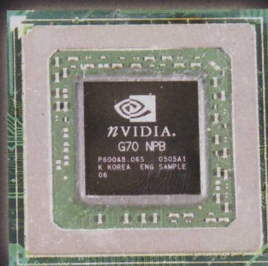
Grație unei aplicații ce însoțește acest produs, vă puteți stoca și DVD-urile preferate pe HDD-ul inclus, cu tot cu meniuri, subtitrări sau coloane sonore. În ceea ce privește partea audio, MP3-urile fac legea. Aveți posibilitatea de a asculta orice melodie în orice moment, fără a mai fi nevoie de un PC. La fel putem vorbi și de fotografii. Momentan, pot fi redate însă doar cele cu extensia JPG. Tot răul spre bine, deoarece la fel ca și în cazul codecurilor video și audio viitoare, variantele de firmware ce vor apărea vor rezolva diversele neajunsuri.

Varianta în cauză include un harddisk cu o capacitate de 80 GB. În cazul în care considerați că la un moment dat această capacitate nu mai este îndeajuns, puteți să înlocuiți HDD-ul cu un altul de o capacitate mai mare. Singura condiție pe care trebuie să o îndeplinească este să aibă o interfață EIDE. Controlul de la distanță se realizează prin intermediul unei telecomenzi, cam incomodă ca format, însă foarte utilă. Interesantă variantă, nu-i așa?

Denumire: MediaPlayer3
Gen: DVD player varianta cu HDD
Producător: Freecom
Distribuitor: Scop Computers
Telefon: 021-231.65.78
Preț: 295 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

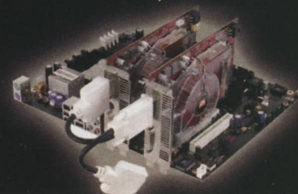
Va apărea GeForce 7800GTX

În cele din urmă, cei de la NVIDIA au confirmat noul lor chipset grafic. Noul G70 este realizat în tehnologie de 110 nm și va deține până la 68 de pixel pipeline-uri. Plăcile ce vor deține acest chipset al celor de la NVIDIA vor include doi conectori DVI, un conector VIVO, 256 MB de memorie și un sistem de răcire clasic. Din păcate, alimentarea acestei plăci va pune multe probleme unor surse mai slabe de... amperi.



După război apare și CrossFire

Cunoscuta tehnologie SLI (Scalable Link Interface) a celor de la NVIDIA are din acest moment concurență și din partea celor de la ATI. În varianta canadienilor, tehnologia ce permite folosirea a două plăci grafice în paralel pe aceeași placă de bază se numește CrossFire. Spre deosebire de concurență, pentru realizarea acestui duo nu este necesar ca cele două plăci grafice să fie identice. Procedeul se poate realiza cu o placă normală Radeon X800 sau X850, placa principală CrossFire și cu o placă de bază ediția CrossFire-Ready.



Shuttle SB81P XPC

Dacă vreodată vă bate vreun gând că ați avea nevoie prin casă de un computer pe cât de puternic, pe atât de „mic”, ei bine, cei de la Shuttle ne atrag atenția cu un nou model de carcasă extrem de fiștichie. Foarte mică, foarte silențioasă și, grație componentelor montate în interior, foarte capabilă. Ca să vă faceți o idee despre ce este vorba, voi aminti pe scurt câteva elemente de marcă ce merită a fi menționate. În prim plan avem poziționat un procesor Pentium 4 la 3,4 GHz, acompaniat îndeaproape de cele două module de memorie VData a câte 256 MB DDR2. O configurație care se respectă și se pretează pentru gaming nu poate să nu includă și un accelerator grafic de mare putere. În acest caz, placa Sapphire cu chipset-ul Radeon x850 joacă un rol hotărâtor în lupta cu FPS-urile. Totuși, ținând cont de faptul că spațiul din interior nu este foarte generos, nu același lucru îl pot spune și despre harddisk-ul Western Digital de 250 de GB, ridicat recent la gradul de căpitan. Din plutonul său mai fac parte unitatea DVD/RW Dual Layer BTC și panoul frontal cu cititorul de carduri și ieșirile USB și Firewire.

Spre deosebire de alte modele din aceeași breaslă, modelul SB81P XPC dispune de un sistem de răcire a procesorului foarte eficient, el fiind montat în așa fel încât temperatura degajată de procesor să fie eliminată direct în exterior, fără a perturba liniștea celorlalte componente din interior.



Denumire: SB81P XPC
Gen: Micul gigant
Producător: Shuttle
Distribuitor: Fit Distribution
Telefon: 021-201.15.16
Preț: 336 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Func sUrface1030

Unul dintre cele mai mari necazuri ale unui jucător profesionist e reprezentat de combinația nereușită dintre maus și pad-ul său. Majoritatea acestor jucători investesc sume considerabile în diverse maus-pad-uri, care mai de care mai performante sau mai comode. Întâmplarea face ca foarte puțini dintre ei să ia în calcul și varianta unui maus pad de categorie grea. Spre exemplu, acest sUrface1030. Din momentul în care l-am montat pe birou, mausul meu parcă a prins aripi. Este incredibil cât de rapid și cât de precis devii în mișcări cu acest maus pad. Se pare că băieții de la Func Industries au găsit rețeta magică. sUrface1030 este compus din două elemente. Primul este un suport metalic foarte subțire care, odată pus pe birou, zici că a prins rădăcină. Cel de-al doilea și cel mai important element îl constituie suprafața de contact cu două fețe. Fiecare față în parte este texturată în așa fel încât și cei care încă utilizează mausuri cu bilă, cât și cei care au trecut la mausurile optice să fie pe deplin mulțumiți. Kit-ul este completat cu o mică clemă, ce face ca firul mausului să nu mai umble rebel pe birou, și cu un certificat de autenticitate. Acesta din urmă confirmă faptul că aceste modele sUrface1030 sunt realizate în ediție limitată. Uff, parcă nici nu-mi vine să mă opresc din jucat...



Denumire: sUrface1030
Gen: ... it's a must
Producător: Func Industries
Distribuitor: PC Coolers
Telefon: 021-323.99.49
Preț: 25 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Apple se desparte de IBM

E oficial. Până la sfârșitul anului 2007, toate computerele ce vor purta logo-ul Apple vor fi motorizate de procesoare Intel. Tranziția către noile procesoare se va face în mai mulți pași, iar pentru aplicațiile deja realizate pentru platformele IBM PowerPC se fac demersuri în vederea realizării unui Developer Transition Kit pentru portarea acestora pe platformele Intel. În urma acestei înțelegeri cu Intel, se preconizează că prețurile sistemelor Apple vor fi în scădere.

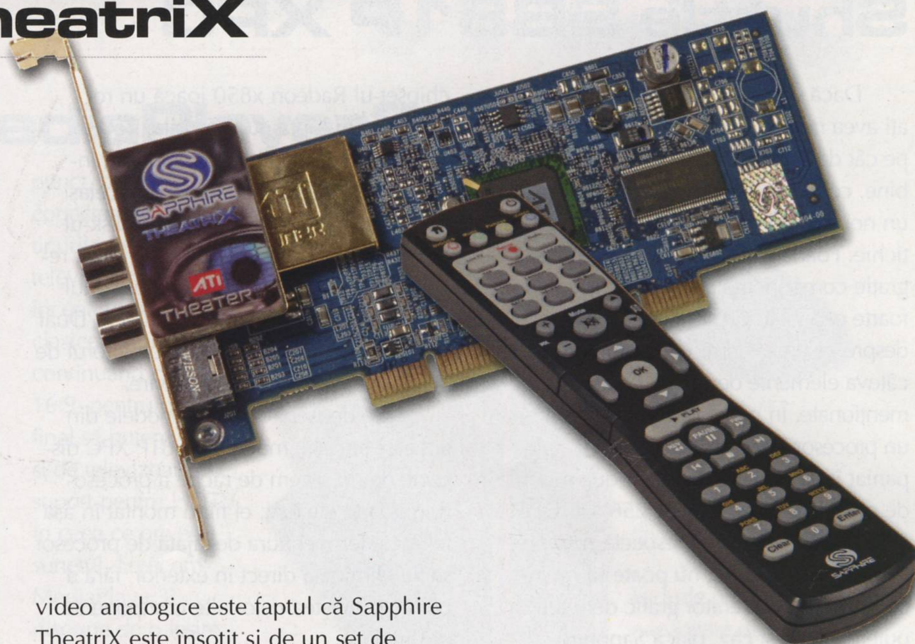


S-a lansat Creative X-Fi

A sosit momentul ca cei de la Creative să pună punct nebuniei SoundBlaster Live!. Și nu o pot face mai bine decât prin lansarea unui nou procesor audio intitulat Extreme Fidelity. Grație celor 51 de milioane de tranzistori, X-Fi va fi unul dintre cele mai puternice procesoare audio. Din mormanul de cifre și specificații menționăm doar că X-Fi va avea o rezoluție a sunetului cuprinsă între 44,1 și 96 kHz, suport pentru EAX 5.0, suport pentru ASIO cu o latență de o milisecundă și un raport al SNR-ului de 110 db.



Sapphire TheatriX



Când vine vorba de imagini de calitate, cei de la ATI nu au făcut niciodată rabat. În această categorie putem încadra foarte bine și chipset-ul Theater 550 PRO ce „motorizează" cu succes acest tuner TV produs de Sapphire. Indiferent de sursa semnalului TV (antenă sau cablu), calitatea imaginii este deosebită. Spre deosebire de majoritatea tunerelor TV de până acum, toată această „prelucrare" se realizează hardware. Spre exemplu, acest chipset are capacitatea de a coda în timp real imagini în format MPEG2 și sunet pe 2 canale la o rată maximă de 48 kHz. Pentru a preveni eventualele probleme, producătorii au inclus pe placă și o memorie buffer de 16 MB de tip DDR. O notă foarte bună putem acorda lui Sapphire TheatriX și la capitolul recepție radio.

Telecomanda ce însoțește tunerul TV este de-a dreptul impresionantă. În afară de funcțiile ei de bază, mai există o grămadă de butoane ce pot fi folosite și în alte scopuri. De exemplu, navigarea prin meniurile unui DVD.

Un lucru care îi poate încânta foarte mult pe posesorii de camere video analogice este faptul că Sapphire TheatriX este însoțit și de un set de conectori audio/video externi. Prin intermediul lor ni se oferă posibilitatea de a transfera conținutul audio/video analogic de pe casete direct în format digital și de a-l stoca pe DVD-uri. Fiind vorba de o codare hardware, configurația PC-ului pe care se face această operațiune nu este obligatoriu să fie ultimul răcnet. Aveți nevoie doar de o grămadă de spațiu pe HDD și de multă răbdare.

Denumire: TheatriX
Gen: Cu cât mai multe posturi, cu atât mai bine
Producător: Sapphire
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 101 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

■ BogdanS

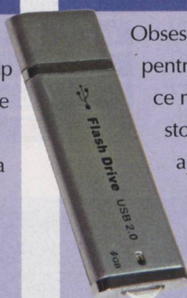
U.S. Robotics 56K Modem



Chit că toată lumea visează la conexiuni la Internet de tip broadband de zeci și sute de kilobytes pe secundă, ei bine, să știți că dial-up-ul nu a murit de tot. Ba dimpotrivă. Pentru cineva care încă nu dispune de o conexiune la Internet și dorește să intre rapid on-line, cei de la US Robotics oferă un modem extern dotat până în dinți cu cele mai recente tehnologii de compresie și corecție de erori. Standardul V.92 vă spune ceva?

Denumire: 56K Modem
Gen: De aici începe totul
Producător: U.S. Robotics
Ofertant: Scop Computers
Telefon: 021-231.65.78
Preț: 54 USD (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

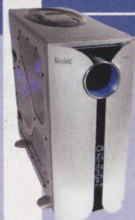
Princeton 4 GB Flash Drive



Obsesia oamenilor pentru spații din ce în ce mai mari pentru stocat informații a ajuns la stadiul de fenomen. Și cum cei de la Princeton le-au dat puțină apă la moară, s-au văzut nevoiți să lanseze pe piață un pen drive de nu mai puțin de 4 GB. Dacă te chinui puțin, ajungi la performanța de a înghesui un film de pe DVD pe acest flash.

Denumire: 4 GB Flash Drive
Gen: ... și nu ne oprim aici
Producător: Princeton
Ofertant: Partenerii Asesoft Distrib.
Telefon: 021-211.18.56
Preț: 299 USD (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Thermaltake Kandalf VA9000



Pentru PC-uri, carcasele sunt ca hainele pentru noi. Așa cum ne place să ne dăm tari cu o geacă șmecheră, așa putem să facem și cu propriul PC. Diferența e că nu putem face asta decât cu o carcasă de aluminiu super tunată. Posibilitățile de upgrade ale acestei carcase sunt nelimitate. Ea poate suporta plăci de bază de la Micro ATX, ATX, Extended ATX până la BTX. Cele 10 front bay-uri sunt suficiente cât să montați pe carcasă orice dispozitiv vă trece prin cap.

Denumire: Kandalf VA9000
Gen: Super tower
Producător: Thermaltake
Ofertant: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 234 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Alpis HighBook



Având în dotare un procesor Dothan la 1,6 GHz, cu 256 MB de memorie și cu un harddisk de 60 de GB, acest notebook reprezintă o soluție ideală pentru cei care sunt obligați de împrejurări să lucreze și în alte locuri decât acasă sau la birou. Indiferent dacă vă conectați la Internet prin dial-up sau wireless, Alpis HighBook va funcționa fără probleme.

Denumire: Alpis HighBook
Gen: Mobilitate, mobilitate...
Producător: NetBrinel
Ofertant: NetBrinel
Telefon: 0264-43.02.80
Preț: 1.299 USD (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Imaginează-ţi !

Cu sistemul Ultra Graphics bazat pe Procesorul Intel® Pentium® 4 cu Tehnologie HT proiectat pentru performanţe extraordinare în aplicaţii multimedia, îţi vei depăşi imaginaţia.



Ultra GRAPHICS

Placă de bază:	Gigabyte 8I915P DuoPro Socket LGA775 chipset 915P
Cooler:	Titan
Procesor:	Intel® Pentium® 4 540 cu tehnologie Hyper Threading 3,2 GHz, 1 MB L2 Cache, FSB 800 MHz
Memorie:	512/400 MB
HDD:	120 GB SATA
FDD:	3.5" NEC
Unitate optică:	DVD Rewritable 48x/32x/48x/16x
Placă video:	PCIe Gigabyte Radeon X300SE, 128 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de reţea:	onboard
Carcasă:	ATX
Sistem de operare:	Linux



Ultra PRO Computers

ultrabuni în calculatoare

www.ultrapro.ro





Lupta cu gradele Celsius

Deși nu îmi place să recunosc, îmi este dor de vremurile de odinioară când pentru reinstalarea unui Windows 3.11 trebuia să stau câteva secole cu stiva de dischete în brațe și să dau OK după fiecare copiere. Aaa, dar să nu mă înțelegeți greșit, nu îmi e dor de copiatul zecilor de dischete. Mi-e dor de vremurile în care cele mai tari procesoare foloseau pe post de cooler o bucată de tablă amărâtă de aluminiu, care din când în când mai aveau și câte un mic ventilator deasupra. Măi, măi ce timpuri. Ți-era mai mare dragul să lucrezi cu un asemenea PC. Nu tu zgomot, nu tu tone de praf cimentat pe lângă procesor, ce mai, huzur în adevăratul sens al cuvântului. Acum însă, dacă desfac capacul de la carcasă, mi se face rău. Sunt pocnit în față de o ditamai elicea de elicopter, cu 5.000 de rotații pe minut și care mă mai și face să mă simt ca într-o uzină. De căldura degajată nu mai spun. În zilele mai răcoroase, oamenii normali dau drumul la un reșou sau la o centrală termică. Eu dau drumul la calculator. Eh, poveste e lungă. Totuși, dacă mă uit puțin peste gardul vecinului, ce credeți că mi-e dat să văd? Aaa, nu, nu era ăla negru de respira greu, nu. Zilele trecute a poposit în redacție un sistem de răcire pe bază de freon. Cu alte cuvinte, deasupra plăcii de bază se aflau exact aceleași componente pe care le vedem în frigiderele din ziua de azi. E drept, erau mult mai mici, însă... modul de funcționare era același. Rezultatul era de-a dreptul uimitor. În programul de monitorizare al plăcii de bază trona frumos o căsuță în care scria CPU Temperature: -15 grade. Brusc, mi-au înghețat picioarele. Un aspect interesant era că procesorul respectiv putea fi overclock-at până se plictisea BIOS-ul de el și totuși fără prea mult zgomot. Pe de altă parte însă, cu prețul unui astfel de sistem îmi cumpăr o Dacie la second hand, destul de bună.

În aceste condiții, suntem obligați să revenim la elicele noastre, la șurubelniță și cu picioarele pe pământ. Un lucru este cert. Frecvențele procesoarelor au crescut, consumul de energie s-a mărit, de unde rezultă că și căldura disipată de acestea este mult mai mare. În consecință, în primul rând cooler-ele au devenit ceva mai mari, mai grele și mai gălăgioase. Un lucru mai rămâne de menționat. Nu întotdeauna un cooler frumos colorat, extraordinar de scump, cu un milion de beculețe foarte complicate e întotdeauna și bun. Am întâlnit o grămadă de modele ce intră în această categorie. Foarte puține dintre ele și-au meritat denumirea de cooler.

Afirmația lu' Dimmu

Keep Cooling Your System

Pregătirile efectuate în vederea testării acestor „echipamente de răcire" au fost foarte stricte. În primă fază s-a urmărit ca modul de testare să fie identic, iar condițiile în care au rulat cooler-ele să fie identice de la un model la altul. În acest scop s-au pregătit două PC-uri, evident unul pe Intel, celălalt pe AMD, iar cu ajutorul a două ventilatoare suplimentare ce au fost montate pe fiecare carcasă s-a menținut temperatura din interior la valoarea de 32 de grade. Primul sistem a fost dotat cu un panou frontal Akasa, respectiv Enermax pentru cel de-al doilea. Cu ajutorul acestora s-a putut monitoriza temperatura și controla turațiile ventilatoarelor. Testarea fiecărui cooler în parte s-a făcut în mai mulți pași. În primă fază, s-a notat temperatura procesorului în modul full load, iar după un timp s-a notat temperatura procesorului în modul idle, iar după alte 15 minute s-a notat temperatura procesorului în mod overclocking. Configurația sistemelor a fost următoarea: pentru AMD s-au folosit procesorul Athlon64 la 3800+ (New Castle), placa de bază MSI K8N Diamond, placa video Radeon X800XL, 2 module Kingston de câte 512 MB și un HDD Western Digital Raptor de 74 de GB. Pentru platforma Intel s-au utilizat un procesor Pentium 4 la 3,8 GHz, o placă de bază ABIT AS8, 2 memorii Geil a câte 256 MB, același HDD Raptor de 74 GB și placa video NVIDIA 9800 Pro. Citirea valorilor s-a făcut cu ajutorul aplicației Motherboard Monitor 5 și Speed Fan 4.2.4, iar încărcarea procesoarelor la 100% s-a realizat cu ajutorul aplicației Hot CPU Tester. Pentru fiecare cooler în parte, am apelat la o pastă termoconductoare ArcticSilver 5.

Nota finală a rezultat din nota de performanță, ce a avut o pondere de 75%, din nota pentru funcționalitate cu o pondere de 15%, din nota de ergonomie cu 7% și, în cele din urmă, din nota primită la capitolul dotare, ce a contribuit cu 3%.

■ BogdanS



INTEL

LOC	1	2	3	4
Producător	Thermaltake	Thermalright	Titan	Gigabyte
Model	Beetle CL-P0086	XP-90C	Vanessa L-Type NK25TB/SC (RB)	G-Power Pro GH-PDU21-MF
Ofertant	Elsaco Electronic	PC Coolers	UltraPRO Computers	Caro Group / UltraPRO Comp/ Tape Comp.
Telefon	021-3364889	021-3239949	021-2117090	021-3137109/ 021-2117090/021-3264957
Preț [EURO - fără TVA]	34	36	32	25
Dimensiuni radiator (L, l, h)	80x75x127	116x196x175	150x130x117	110 x 110 x 109
Dimensiuni ventilator	90x90x25	90x90x25	120x120x25	110 x 110 x 25
Material Bază	Cupru	Cupru	Cupru	Cupru nichelat
Material Radiator	Aluminiu	Cupru	Aluminiu	Aluminiu
Heat-pipe-uri	DA	DA	DA	DA
Fixare	Șuruburi + Plăcuță	Cleme Metalice	Șuruburi + Plăcuță	Clemă Metalică
Turație Ventilator [rpm]	1600-4300	1300-4500	900-1800	1700-3200
Debit de Aer [cfm]	N/A	29-93	34-71	36,2 -68,5
Zgomot Ventilator [dB]	20-45	25-47	20-34	21,3-40,1
Valoare Maximă Zgomot [dB]	45	47	34	40
Greutate [g]	581	800	690	430
Alte Socket-uri Compatibile	478; A; 939	478; 939	478; A; 939	478; A; 939
Pastă Termoconductoare	DA	DA	DA	DA
Controlul Turației	Manual	Manual	Manual	Manual
Senzor Temperatură	NU	DA	NU	NU
Instrucțiuni Montare	DA	DA	DA	DA
Grilă Protecție Ventilator	DA	NU	DA	NU
Nota Montare/ Demontare	5	7	8	9
Setări Default				
Temperatura idle 10 min	39	41	39	41
Temperatura full load 15 min	62	62	64	64
Overclocking				
Temperatura idle 10 min	40	41	40	42
Temperatura Full load 15 min	64	65	66	65
Nota Dotare	58	83	58	53
Nota Ergonomie	50	70	80	90
Nota Funcționalitate	41,08	37,54	50,64	47,97
Nota Performanță	91,78	89,16	86,53	84,94
Nota LEVEL	**80,24**	**79,89**	**79,83**	**78,79**

Thermaltake Beetle (CL-P0086)

Dacă v-a trecut vreodată prin cap că unele cooler-e nu ar putea să facă față la temperaturi extreme, e bine să vă mai gândiți puțin. Printre cele mai recente „rachete" pe care cei de la Thermaltake le-au lansat pe piață se găsește și acest „mic" beetle. Este un cooler foarte mare, foarte greu de montat pe procesor, dar foarte eficient. Datorită mixturii din cupru cu aluminiu Thermaltake Beetle cântărește puțin peste 500 de grame, iar spre deosebire de multe alte modele, se poate lăuda cu un aspect mult mai comercial. Este compatibil cu toate tipurile de platforme, începând cu Intel P4 478/775 și terminând cu AMD K7, K8.



Ofertant: Elsaco Electronic

Preț: 34 EURO (fără TVA)

AMD

LOC	1	2	3	4
Producător	Thermalright	Thermalright	Titan	Thermaltake
Model	XP-90C	XP-90	Vanessa L-Type NK25TB/SC (RB)	Sonic Tower CL-P0071
Ofertant	PC Coolers	PC Coolers	UltraPRO Computers	Elsaco Electronic
Telefon	021-3239949	021-3239949	021-2117090	021-3364889
Preț [EURO - fără TVA]	36	27	32	27
Dimensiuni Radiator (L, l, h)	116x196x175	116x196x175	150x130x117	112x112x150
Dimensiuni Ventilator	90x90x25	90x90x25	120x120x25	120x120x25
Material Bază	Cupru	Cupru nichelat	Cupru	Cupru
Material Radiator	Cupru	Aluminiu	Aluminiu	Aluminiu
Heat-pipe-uri	DA	DA	DA	DA
Fixare	Cleme Metalice	Cleme Metalice	Șuruburi + Plăcuță	Șuruburi + Plăcuță
Turație Ventilator [rpm]	1300-4500	1300-4500	900-1800	1300-3500
Debit de Aer [cfm]	29-93	29-93	34-71	35-95
Zgomot Ventilator [dB]	25-47	25-47	20-34	26-45
Valoare Maximă Zgomot [dB]	47	47	34	45
Greutate [g]	800	460	690	710
Alte Socket-uri Compatibile	478; 775	478; 775	478; A; 775	478; A; 775
Pastă Termoconductoare	DA	DA	DA	DA
Controlul Turației	Manual	Manual	Manual	Manual
Senzor Temperatură	DA	DA	NU	NU
Instrucțiuni Montare	DA	DA	DA	DA
Grilă Protecție Ventilator	NU	NU	DA	NU
Nota Montare/ Demontare	7	7	8	8
Setări Default				
Temperatura idle 10 min.	35	37	38	38
Temperatura full load 15 min	42	45	46	46
Overclocking				
Temperatura idle 10 min.	36	38	40	39
Temperatura full load 15 min	45	47	49	49
Nota Dotare	83	83	58	53
Nota Ergonomie	70	70	80	80
Nota Funcționalitate	37,54	41,70	50,64	39,67
Nota Performanță	95,63	84,89	79,58	79,90
Nota LEVEL	**84,74**	**77,31**	**74,62**	**73,07**

INTEL

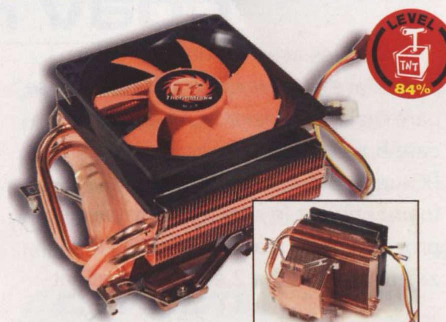
LOC	5	6	7	8
Producător	Evercool	Thermalright	Arctic	Scythe
Model	PT03-9232CP	XP-90	Cooling Freezer 7	Kamakiri
Ofertant	Quartz Computer	PC Coolers	PC Coolers / Extreme-Computers.ro	Quartz Computer
Telefon	021-3169663	021-3239949	021-3239949 / 021-2331163	021-3169663
Preț [EURO - fără TVA]	12	27	20	36
Dimensiuni Radiator (L, l, h)	98x98x89	116x196x175	92x72x120	100x72x110
Dimensiuni Ventilator	92x92x32	90x90x25	77x77x42	80x80x25
Material Bază	Aluminiu	Cupru nichelat	Cupru	Cupru nichelat
Material Radiator	Aluminiu	Aluminiu	Aluminiu	Aluminiu
Heat-pipe-uri	NU	DA	DA	DA
Fixare	Șuruburi + Plăcuță	Cleme Metalice	Șuruburi Plastic	Șuruburi + Plăcuță
Turație Ventilator [rpm]	3500	1300-4500	300-2500	1300-4600
Debit de Aer [cfm]	53	29-93	36	15-61
Zgomot Ventilator [dB]	31	25-47	29	15-46
Valoare Maximă Zgomot [dB]	31	47	29	46
Greutate [g]	495	460	516	675
Alte Socket-uri Compatibile	-	478; 939	-	478; A; 939
Pastă Termoconductoare	DA	DA	NU	DA
Controlul Turației	NU Există	Manual	NU Există	Manual
Senzor Temperatură	NU	DA	NU	NU
Instrucțiuni Montare	NU	DA	DA	DA
Grilă Protecție Ventilator	DA	NU	NU	DA
Nota Montare/ Demontare	9	7	7	7
Setări Default				
Temperatura idle 10 min	40	42	43	40
Temperatura full load 15 min	67	65	66	67
Overclocking				
Temperatura idle 10 min	41	42	43	41
Temperatura full load 15 min	69	68	68	68
Nota Dotare	25	83	5	58
Nota Ergonomie	90	70	70	70
Nota Funcționalitate	57,48	41,70	60,45	39,28
Nota Performanță	77,53	80,16	77,06	78,19
Nota LEVEL	**73,82**	**73,76**	**71,91**	**71,17**

Thermalright XP-90C

Indiferent despre ce procesor ar fi vorba, Thermalright face legea. În cazul de față, procesorul AMD i-a fost pe mare plac și a punctat cât de sus s-a putut. Caracteristicile datorită cărora acest cooler Thermalright reușește să-și țină departe concurența sunt forma sa și cele 100 de procente de cupru din care este realizat. Acest lucru se reflectă și în cele 690 de grame pe care le cântărește, fără a mai pune la socoteală ventilatorul. Puncte suplimentare îi sunt acordate și pentru sistemul său de prindere pe procesor. Înainte de montare, este bine totuși să apelați la pasta termoconductoare ce este inclusă în pachet.

Ofertant: PC Coolers

Preț: 36 EURO (fără TVA)



AMD

LOC	5	6	7	8
Producător	Gigabyte	Scythe	Zalman	Thermaltake
Model	G-Power Pro GH-PDU21-MF	Kamaboko Z	CNPS7700-Cu	Beetle CL-P0086
Ofertant	Caro Group / Ultra PRO Comp./Tape Com.	Quartz Computer	Tape Computer	Elsaco Electronic
Telefon	021-3137109/ 021-2117090/021-3264957	021-3169663	021-3264957	021-3364889
Preț [EURO - fără TVA]	25	27	45	34
Dimensiuni Radiator (L, l, h)	110 x 110 x 109	96x94x67	136x136x67	80x75x127
Dimensiuni Ventilator	110 x 110 x 25	92x92x25	70x70x26	90x90x25
Material Bază	Cupru nichelat	Cupru	Cupru	Cupru
Material Radiator	Aluminiu	Cupru + Aluminiu	Cupru	Aluminiu
Heat-pipe-uri	DA	DA	NU	DA
Fixare	Clemă Triplă	Cleme Metalice	Șuruburi + Plăcuță	Șuruburi + Plăcuță
Turație Ventilator [rpm]	1700-3200	1000-3800	1000 - 2000	1600-4300
Debit de Aer [cfm]	36,2 -68,5	18-73,6	N/A	N/A
Zgomot Ventilator [dB]	21,3-40,1	14-46	20-32	20-45
Valoare Maximă Zgomot [dB]	40	46	32	45
Greutate [g]	430	700	918	581
Alte Socket-uri Compatibile	478; A; 775	478; 775	478; A; 775	478; A; 775
Pastă Termoconductoare	DA	DA	DA	DA
Controlul Turației	Manual	Manual	Manual	Manual
Senzor Temperatură	NU	NU	NU	NU
Instrucțiuni Montare	DA	DA	DA	DA
Grilă Protecție Ventilator	NU	NU	NU	DA
Nota Montare/ Demontare	10	8	8	5
Setări Default				
Temperatura idle 10 min.	38	38	38	40
Temperatura full load 15 min	47	46	48	47
Overclocking				
Temperatura idle 10 min.	41	39	40	41
Temperatura full load 15 min	51	50	53	51
Nota Dotare	53	53	53	58
Nota Ergonomie	100	80	80	50
Nota Funcționalitate	47,97	39,04	51,78	41,08
Nota Performanță	75,54	79,16	72,14	73,63
Nota LEVEL	**72,44**	**72,41**	**69,06**	**66,63**

INTEL				
LOC	9	10	11	12
Producător	Titan	Scythe	Speeze	Zalman
Model	TTC-NH08TB	Kamaboko Z	ChillMax Cooler	CNPS7700-Cu
Ofertant	UltraPRO Computers	Quartz Computer	ASESOFT Distribution	Tape Computer
Telefon	021-2117090	021-3169663	021-2111856	021-3264957
Preţ [EURO - fără TVA]	16	27	24	45
Dimensiuni Radiator (L, l, h)	92x92x42	96x94x67	90x90x53	136x136x67
Dimensiuni Ventilator	92x92x32	92x92x25	80x80x25	70x70x26
Material Bază	Cupru	Cupru	Cupru	Cupru
Material Radiator	Aluminiu eloxat	Cupru + Aluminiu	Cupru	Cupru
Heat-pipe-uri	NU	DA	DA	NU
Fixare	Şuruburi Plastic	Cleme Metalice	Şuruburi + Plăcuţă	Şuruburi + Plăcuţă
Turaţie Ventilator [rpm]	4100	1000-3800	2700	1000 - 2000
Debit de Aer [cfm]	80	18-73,6	35	N/A
Zgomot Ventilator [dB]	40	14-46	22	20-32
Valoare Maximă Zgomot [dB]	40	46	22	32
Greutate [g]	560	700	450	918
Alte Socket-uri Compatibile	-	478; 939	-	478; A; 939
Pastă Termoconductoare	DA	DA	NU	DA
Controlul Turaţiei	NU Există	Manual	NU Există	Manual
Senzor Temperatură	NU	NU	NU	NU
Instrucţiuni Montare	NU	DA	NU	DA
Grilă Protecţie Ventilator	DA	NU	DA	NU
Nota Montare/ Demontare	7	9	10	8
Setări Default				
Temperatura idle 10 min	40	43	45	43
Temperatura full load 15 min	69	69	77	75
Overclocking				
Temperatura idle 10 min	40	43	45	44
Temperatura full load 15 min	70	72	78	9
Nota Dotare	25	53	5	53
Nota Ergonomie	70	90	100	80
Nota Funcţionalitate	45,54	39,04	78,18	51,77
Nota Performanţă	73,22	68,53	46,59	44,62
Nota LEVEL	**67,39**	**65,14**	**53,82**	**48,43**

Thermaltake Sonic Tower

Am ales acest model de cooler pentru această categorie deoarece mi se pare o alegere foarte bună pentru cei care doresc să facă linişte prin propriile PC-uri. E drept, e foarte mare, însă e foarte eficient în special pentru acele procesoare nu foarte puternice. Să zicem că un P4 la 2,4 neoverclock-at poate să o ducă destul de bine sub „talpa" de cupru a acestui cooler pasiv. La modul cum a fost testat de noi, e drept că a fost nevoie şi de adăugarea ventilatorului. Totuşi, şi în acest caz, la 800-1000 de rotaţii ale acestuia tot merită.

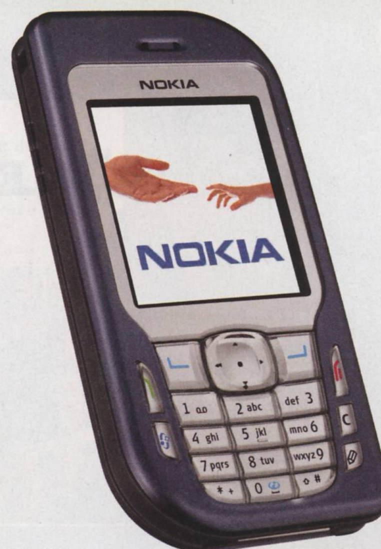
Ofertant: Elsaco Electronic

Preţ: 27 EURO (fără TVA)



AMD				
LOC	9	10	11	12
Producător	Akasa	Arctic Cooling	Vantec	Evercool
Model	Evo33 AK913	Freezer 64	Mach1 MP4-7015-FC	K802-715CA
Ofertant	PC Coolers	PC Coolers / Extreme-Computers.ro	Extreme-Computers.ro	Quartz Computer
Telefon	021-3239949	021-3239949 / 021-2331163	021-2331163	021-3169663
Preţ [EURO - fără TVA]	27	18	40	13
Dimensiuni Radiator (L, l, h)	106x76x118	92x72x120	83x70x84	81x75x68
Dimensiuni Ventilator	80x80x25	77x77x42	70x70x15	70x70x15
Material Bază	Cupru	Cupru	Cupru	Cupru
Material Radiator	Aluminiu	Aluminiu	Cupru	Cupru
Heat-pipe-uri	DA	DA	NU	NU
Fixare	Şuruburi + Plăcuţă	Clemă Triplă	Cleme Metalice	Clemă Triplă
Turaţie Ventilator [rpm]	2000-4000	2200	2800-3800	3500
Debit de Aer [cfm]	17-60	32	N/A	28
Zgomot Ventilator [dB]	23-43	28	29-34	30
Valoare Maximă Zgomot [dB]	43	28	34	30
Greutate [g]	610	460	515	516
Alte Socket-uri Compatibile	-	-	478	-
Pastă Termoconductoare	DA	NU	DA	DA
Controlul Turaţiei	Manual	NU Există	Manual	NU Există
Senzor Temperatură	NU	NU	NU	NU
Instrucţiuni Montare	DA	DA	DA	NU
Grilă Protecţie Ventilator	NU	NU	NU	DA
Nota Montare/ Demontare	9	10	8	10
Setări Default				
Temperatura idle 10 min.	40	40	42	45
Temperatura full load 15 min	49	50	51	64
Overclocking				
Temperatura idle 10 min.	42	42	44	49
Temperatura full load 15 min	53	56	57	70
Nota Dotare	53	5	53	25
Nota Ergonomie	90	100	80	100
Nota Funcţionalitate	42,26	63,35	52,86	58,72
Nota Performanţă	67,36	62,90	57,38	14,24
Nota LEVEL	**64,75**	**63,83**	**58,15**	**27,24**

Nokia 6670



Despre sistemul de operare Symbian sunt sigur că ați mai auzit. Cu Nokia 6670 însă, aveți posibilitatea să îl și vedeți la lucru. Și nu îl vedeți oricum, ci printr-un ecran TFT imens, capabil să afișeze 65.000 de culori. Bagajul de aplicații ce se află încărcat în memoria acestui telefon este foarte voluminos: de la o grămadă de funcții prin care vă puteți seta telefonul în cele mai mici detalii, până la posibilitatea de editare de clipuri video sau listare la imprimantă a fotografiilor direct din telefon. Indiferent că o faceți prin Bluetooth sau prin cablul de date ce se livrează împreună cu telefonul, sincronizarea datelor cu un PC/notebook se realizează fără nici o problemă. Totul este să apăsați butonul care trebuie. În ceea ce privește partea de multimedia, trebuie să amintesc că pe acest telefon pot fi redate atât fișiere audio MP3 sau AAC, cât și clipuri video în format MPEG4. Cu siguranță că veți folosi și cardul MMC de 64 de MB pe care îl primiți o dată cu telefonul. Vă veți da seama că poate fi foarte util când apelați la camera foto de 1 megapixel. Putem spune că rezoluția maximă a unei fotografii de 1.152 x 864 de pixeli ocupă mult spațiu de stocare.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	109 x 53 x 21 mm
Greutate:	120 g
Display:	TFT – 65.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 240 de ore
Talk time:	maxim 4 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

Sony Ericsson V600

Se pare că nici cei de la Sony Ericsson nu vor să stea cuminți în această vară. Ca să arate cât de mult ține această companie la utilizatorii săi, în cel mai scurt timp va lansa pe piață acest model de terminal mobil, foarte șic și foarte modern. Printre specificații, ies ușor la interval cei 1,3 megapixeli ai senzorului foto ce sunt direct vinovați pentru fotografii cu o rezoluție maximă de 1.280 x 1.024 de pixeli. Dacă sunteți genul de persoană care dorește să fie în permanență la curent cu toate știrile cotidiene, veți avea nevoie de un kit hands free deoarece acest telefon V600 are posibilitatea de a recepționa și posturi de radio emise în banda FM. Agenda telefonică inclusă este mai mult decât suficientă, iar capacitatea maximă de stocare este de 500 de numere de telefon.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	105 x 45 x 20 mm
Greutate:	105 g
Display:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 360 de ore
Talk time:	maxim 8 ore

Philips 766

Printre modelele ce vor fi lansate în curând pe piață se numără și cel 766 de la Philips. Ce e interesant este faptul că, după o perioadă de „liniște" destul de lunguță, cei de la Philips revin tiptil pe acest segment al telefoanelor mobile. Fără prea mult zgomot, modelul 766 încearcă să scoată puțin capul la lumină. Deși are o grămadă de funcții noi, designul acestui telefon nu este chiar punctul său forte. Compensarea vine din partea ecranului său TFT cu touchscreen. O idee foarte bună și de un real folos pentru cei care folosesc ca mijloc de comunicare și mesajele scrise. Mulțumită funcției de recunoaștere a caracterelor, tot procedeul de editare al unui mesaj devine o simplă joacă de copii.



CARACTERISTICI:

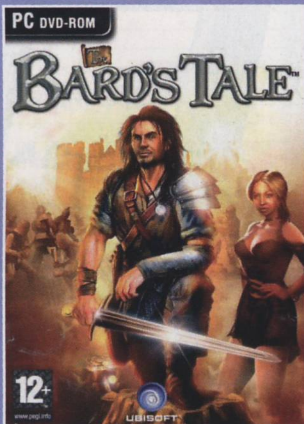
Dimensiune:	101 x 43 x 22 mm
Greutate:	102 g
Display:	TFT touchscreen – 256.000 culori, 128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 550 de ore
Talk time:	maxim 5 ore

■ BogdanS

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul The Bard's Tale



De cine este produs jocul The Settlers: Heritage of Kings Expansion Disc?

a. Vivendi Universal ■
b. Ubisoft România ■
c. Blue Byte ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul The Settlers: Heritage of Kings Expansion Disc din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2005.

CONCURS LEVEL ȘI

THRUSTMASTER®

Câștigă un joystick Thrustmaster Firestorm Digital Gamepad



De la cine a cumpărat Ubisoft licența de Heroes of Might and Magic?

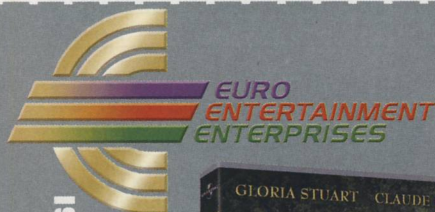
a. 3DO ■
b. Activision ■
c. Bioware ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

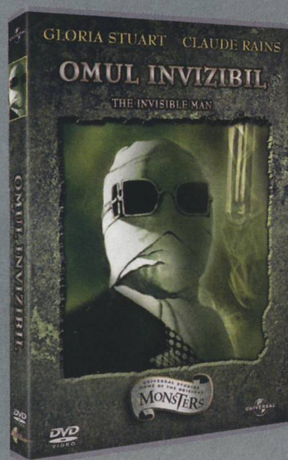
Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Heroes of Might and Magic V din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2005.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Omul invizibil



Cine joacă rolul principal din filmul Absolon?

a. Christopher Lambert ■
b. Vin Diesel ■
c. Al Pacino ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

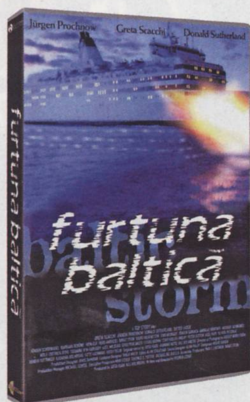
Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Absolon din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2005.

lifestyle

Furtuna baltică
Baltic Storm

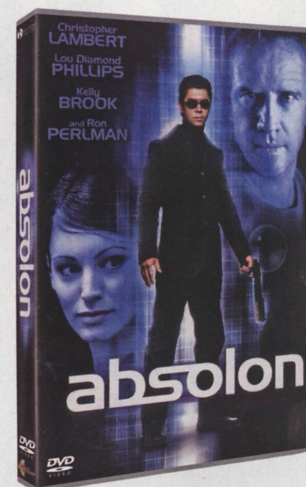
Pe 27 septembrie 1994 un feribot suedez-estonian, Estonia, s-a scufundat în mijlocul Mării Baltice. 852 de oameni și-au pierdut viața și au fost salvați doar 145. Erik Westermark, un avocat suedez care se întorcea din vacanță împreună cu fiul său în vârstă de 10 ani, se numără printre supraviețuitori. Julia Reuter este jurnalistă la un post de televiziune din Berlin. Intrigată de graba cu care autoritățile anchetează acest incident, Julia își începe investigațiile, ajungând astfel să-l cunoască pe Erik. În urma cercetărilor pe cont propriu, Julia și Erik se trezesc în mijlocul unui joc complex, în care sunt implicate Serviciile Secrete și care este dirijat la nivel înalt de la Pentagon.



An:	**2003**
Gen:	**Dramă**
Distribuție:	**Greta Scacchi, Jürgen Prochnow**
Regie:	**Reuben Leder**
Suport:	**VHS, DVD**
Compania:	**NEW FILMS**

Absolon
Absolon

Într-un viitor sumbru și violent, umanitatea este o specie pe cale de dispariție. Supraviețuirea noastră se află în mâinile unei corporații nemiloase, care controlează ce a mai rămas din populația Pământului. În cele mai negre ceasuri ale omenirii, singura speranță se află în mâinile unui singur om, Norman Scott (Christopher Lambert), dar nici el nu trăiește o veșnicie.

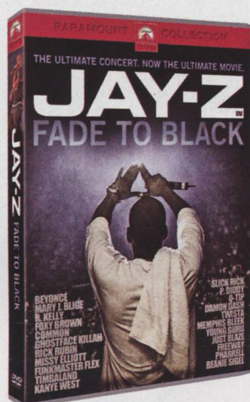


An:	**2003**
Gen:	**SF**
Distribuție:	**Christopher Lambert, Lou Diamond Phillips, Kelly Brook, Ron Perlman**
Regie:	**David Barto**
Suport:	**VHS, DVD**
Compania:	**NEW FILMS**

Jay-Z Fade to Black
Jay-Z Fade to Black

În noiembrie 2003, legenda muzicii hip-hop, Jay-Z, a concertat în ceea ce avea să devină cea mai importantă retragere din scenă, un eveniment muzical național: un spectacol cu casa închisă la Madison Square Garden. La această sărbătoare monumentală a muzicii, alături de el au participat o parte dintre cele mai populare vedete, între care Beyonce, Mary J. Blige, Missy Elliott & R. Kelly și figurile emblematice ale muzicii hip-hop, P. Diddy, Kanye West, Damon Dash și mulți alții.

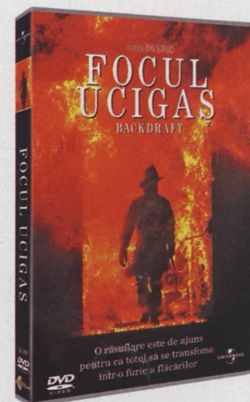
Narat de însuși Jay-Z, Fade to Black surprinde uimitorul spectacol de lumini al concertului din acea noapte, întreaga familie hip-hop în momentele din culise, precum și cronicile procesului dramatic de căutare a sufletului în încercarea de a crea The Black Album, cel mai bine vândut album al său.



An:	**2004**
Gen:	**Documentar muzical**
Distribuție:	**Jay-Z, Missy Elliott, Just Blaze, Beyoncé Knowles**
Regie:	**Pat Paulson, Michael John Warren**
Suport:	**DVD**
Compania:	**PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT**

Focul ucigaș
Backdraft

Ron Howard conduce o distribuție de excepție în acest thriller plin de acțiune care vă propune misterul, drama și distrugerea pe care o seamănă focul așa cum nu ați mai văzut niciodată! Kurt Russell și William Baldwin evoluează în rolul a doi frați neîmpăcați, care continuă o eroică tradiție de familie ca pompieri în Chicago. Dar, o dată cu o serie de incendii provocate cu bună știință, cei doi frați trebuie să treacă peste neînțelegerile care îi despart pentru a desluși misterul care plutește în jurul acestor crime explozive. Donald Sutherland și Robert De Niro evoluează în această aclamată poveste plină de suspans, presărată cu unele dintre cele mai terifiante imagini incendiare filmate vreodată.



An:	**1991**
Gen:	**Acțiune**
Distribuție:	**Kurt Russell, William Baldwin, Robert De Niro**
Regie:	**Ron Howard**
Suport:	**DVD**
Compania:	**UNIVERSAL PICTURES**

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. **Telefon: 021-203.96.69**

Warcards
INVADATORII

Hai să dăm mână cu mână
Toți casapii din comună...

Ce este Warcards? Un TCG (Trading Card Game) autohton cu rădăcini înfipte adânc în Magic The Gathering. Într-un joc de Warcards, doi jucători își folosesc pachetele lor de luptă și încearcă să își reducă unul altuia punctele de viață ale Avatarilor la zero. Pachetele de luptă constituie o întreagă armată aflată la dispoziția jucătorului, formată din unități de luptă, vrăji, echipamente, fortificații și teritorii. Armata este condusă de un Avatar, care este reprezentantul tău în joc și de supraviețuirea căruia va depinde victoria sau înfrângerea ta.

De ce este Warcards? În primul rând, ca reacție la falimentul ce nu poate fi evitat după contactarea virusului Magic The Gathering, iar în al doilea rând, datorită dorinței unui român de a face ceva mai mult decât să tragă cărți de Magic la xerox într-un subsol ascuns de brațul lung, dar diform, al legii. Lăudabilă inițiativă, cu atât mai mult cu cât rezultatul nu a fost cel la care mă așteptam după cele câteva proiecte românești ratate (kitsch, moarte prematură sau ani întregi de așteptare zadarnică).

Cele două pachete Warcards: Invadatorii (Thara și Worc) mi-au oferit o experiență izbitor de asemănătoare primelor meciuri de MTG pe care le încingeam cu fostul meu coleg Koniec. Până de curând, înainte să descopăr avantajele albastrului, eram un mare fan al deck-urilor verzi, axate în special pe creaturi, așa că lipsa unei oferte mai variate de vrăji, o problemă destul de serioasă a primei ediții Warcards, nu m-a afectat în mod deosebit. Însă, după ce am cochetat puțin cu o serie de deck-uri albastre, mi-am dat seama că, în momentul respectiv, lui Warcards îi lipsea subtilitatea. Pachetele conțin un număr mare de creaturi, susținute de o colecție deloc mică de echipamente (o găselniță tare interesantă, introdusă în MTG de expansion-ul Mirrodin) și de o selecție destul de subțire de enchantment-uri și vrăji, lucru care le va face mare plăcere amatorilor de forță brută. Prezența unui număr mare de creaturi este motivată de Cristi Bodea (creierul din spatele Warcards): „Dacă Magic The Gathering este privit ca un duel între vrăjitori, Warcards trebuie perceput ca o confruntare între generali".

La un moment dat, discutam cu același Cristi, care, întrebat de diferențele dintre Warcards și MTG, a mai folosit o comparație care mi s-a părut extrem de sugestivă: „MTG este Baldur's Gate, Warcards este Diablo". Regulamentul este mult mai simplu și încearcă să impună un stil de joc rapid, fără prea multe complicații, spre bucuria celor mult prea speriați de complexitatea lui MTG (vezi Locke, de care mă rog ca de Dumnezeu să încingem un MTG în rețea). Însă, presupun eu, asta este doar o situație temporară și are rolul de a familiariza publicul român cu TCG-urile. Sper că, o dată cu apariția a noi expansion-uri, regulile se vor complica, amatorii de măcel puțin mai strategic se vor găsi în elementul lor, iar novicii își vor învinge teama și vor învăța să aprecieze un TCG la justa lui valoare.

■ cioLAN

Distribuitor	Cristian Bodea
On-line	www.warcards.ro



Câştigătorii celor 41 UNITĂŢI DVD puse în joc de LEVEL!

Turturică Bogdan din Argeş a câştigat un LITE-ON DVD R/RW 16x oferit de TORNADO SISTEMS.

Următorii 10 participanţi la concurs au câştigat câte un LITE-ON COMBO Drive oferit de TORNADO SISTEMS: Temeliescu Mihai-Laurenţiu din Constanţa, Jeney Zsolt din Satu Mare, Corocea Irina din Tulcea, Tecşa Petru din Timişoara, Diaconeasa Remus Nicolae din Argeş, Carali Traian Ionuţ din Constanţa, Mircea Florin Cătălin din Galaţi, Naidin Mihai Bogdan din Argeş, Nagy Ladislau Radu din Bihor, Caşu Ştefan din Constanţa.

Următorii 10 participanţi la concurs au câştigat câte un DVD ROM LG oferit de ULTRAPRO COMPUTERS: Drăgoi Alin-Petru din Timişoara, Popescu Bogdan-Virgiliu din Sălaj, Calistru Adrian din Iaşi, Tcaciuc Alin-Ionuţ din Suceava, Ţăranu Alexandru Daniel din Neamţ, Honc Lorin Alexandru din Bucureşti, Ghenea Mihai Emil din Dolj, Buiuca Dănuţ din Constanţa, Paschia Gheorghe din Bucureşti, Szoke Arpad Octavian din Alba-Iulia.

Următorii 10 participanţi la concurs au câştigat câte un 52x-Combo Drive Gigabyte oferit de GIGABYTE ROMÂNIA: Corcoz Răzvan Ionuţ din Vaslui, Nedelcu Cătălin din Bucureşti, Petrescu Tudor din Iaşi, Pop Cristian din Botoşani, Drăgoi Alexandru din Ploieşti, Handuc George-Ioan din Argeş, Crişan Caiuş din Timişoara, Craciuc Robert-Gabriel din Fieni, Izvănariu Denis din Reşiţa, Reucean Dan Ştefan din Timişoara.

Următorii 5 participanţi la concurs au câştigat câte un DVD ROM Mitsumi oferit de ELSACO ELECTRONIC: Brinză Florin din Ghimbav, Iureşi Andrei-Coriolan din Bughea de Jos, Selegean Ciprian din Arad, Stroia Cosmin Petru din Alba Iulia, Buda Radu din Baia Mare.

Următorii 5 participanţi la concurs au câştigat câte un Combo Drive AOpen oferit de QUARTZ COMPUTER: Butnariu Cristian Mihai din Constanţa, Delta Constantin din Bucureşti, Meruţ Ştefan din Sibiu, Afodorcei Florin din Baia Mare, MicleaDan Lorel din Cluj-Napoca.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Warcards ALIANȚE

Ia-ți warpack-ul și umple-l

După câteva meciuri de Warcards pe viață și pe moarte cu Locke, singurul din redacție care a mai jucat și altceva în afară de șaișase și pocher, am ajuns amândoi la aceeași concluzie. S-a pus prea mult accentul pe unități, iar vrăjile au fost aproape ignorate, ceea ce limitează drastic numărul de strategii ce pot fi abordate în timpul unui meci. Practic, la un moment dat, norocul ajunge să joace un rol extrem de important, iar meciurile vor degenera într-un „dă Doamne să-mi intre un land, să pot scoate soldatul înainte ca el să asmută warg-ul pe mine”. Însă, din fericire pentru noi, producătorii nu s-au culcat pe o ureche și, la puțin timp după, au lansat pe piață Întăririle, câteva booster-e care au reușit să condimenteze pentru câtva timp partidele de Warcards. Totuși, deși o adiție mai mult decât binevenită, întăririle n-au adus nimic nou în conceptul de joc, doar au diversificat puțin oferta de unități. La puțin timp după, și-au făcut intrarea mercenarii și echipamentele speciale, o mână de cărți puternice care, la rândul lor, au reușit să mai înviorează puțin lucrurile. Din nou, aceiași producători nu-și dezamăgesc fanii și se pregătesc să lanseze (la jumătatea lui iulie) Warcards: Alianțe, primul expansion major dintr-o serie, sper eu, cât mai lungă.

După ce Grugh își face „intrarea” în Thara (război tratat în ediția anterioară Warcards), conflictul capătă noi proporții și se extinde periculos de mult către sud. Argath, regina Mlaștinilor Întunecate, declanșează un atac masiv, dincolo de Munții Cețoși, asupra teritoriilor Aliantz. Pentru aceasta folosește toate trupele pe care le are la dispoziție: luptători horci, troli, goblini, orci sau ogre, precum și numeroasele bestii ce sălășluiesc prin mlaștinile Nuhrului. De cealaltă parte, Miana, regina Aliantz, o persoană mult mai subtilă, cu mai multă carte, apelează la vrăjitorii și soldații din numeroasele rase ce conviețuiesc pașnic pe teritoriul ei: oameni, helfi, elfi, dwarfi, gnomi, hobbiti, sprijiniți de un întreg arsenal de vrăji devastatoare.

După cum vedeți, liderii celor două facțiuni sunt două personaje diametral opuse. Dacă Miana are în desagă un întreg clasor de vrăji și unități cu abilități speciale, Argath are la dispoziție o menajerie de bestii care vor avea grijă ca speranța de viață a ciracilor Mianei să



Aliantz

Aliantz s-a format la câteva zeci de ani după războaiele mesmeriene, când vrăjitorii oameni au dat mâna cu elfii și dwarfii și s-au unit într-un regat comun.

Situat între Thara, Munții Cețoși, Imperiul Moran și Munții Vulcanici, teritoriul Aliantz este populat de numeroase rase, aflate sub conducerea reginei Miana. Pădurile din est și vest sunt stăpânite de elfi și helfi, munții din nord și est sunt stăpâniți de dwarfi, dealurile din nord găzduiesc așezările hobbiților, iar câmpiile din sud sunt pline cu fermele oamenilor. Peste toate acestea, însă, strălucește Citadela, cetatea reginei și a vrăjitorilor ei.



Nuhr

Nuhr nu este un regat în sine, ci un conglomerat de rase ce sălășluiesc în Mlaștinile Întunecate. Liderii acestei „alianțe" sunt shamanesele horc, conduse de Argath. Acestea sunt un fel de preotese ale mlaștinii, care excelează în controlul bestiilor, cu ajutorul cărora și-au impus autoritatea asupra celorlalte rase.

În nordul mlaștinii, unde climatul este mai rece, trăiesc ogrii, iar în sud, unde s-a dezvoltat o junglă mlăștinoasă, trăiesc trolii. Horcii ocupă partea centrală a Mlaștinilor Întunecate, din jurul Muntelui Furios.

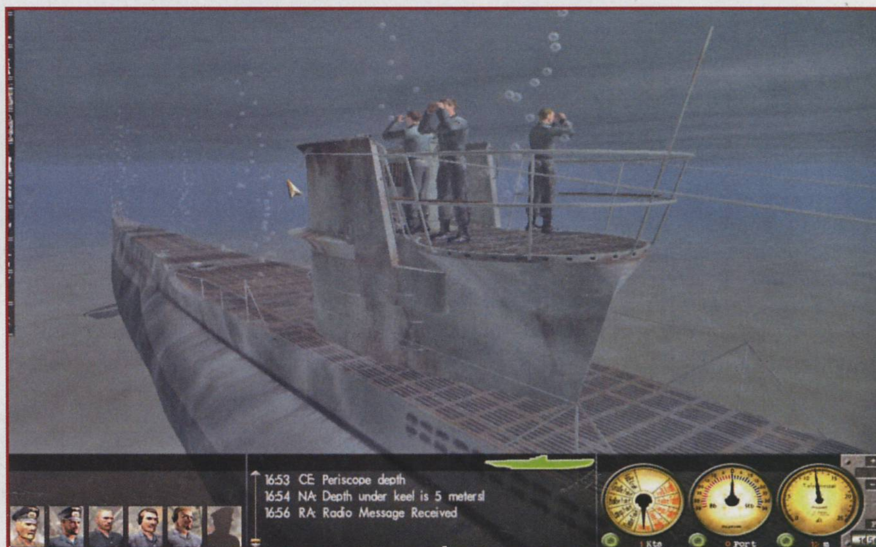
scadă în mod dramatic. Când vrăjile și bestiile nu vor mai face față, doar un erou bine echipat vă va putea scoate din impas și pentru că în diversitate stă puterea, în jur de zece eroi se vor lupta să vă intre în grații. La rândul lor, eroii (și nu numai) vor avea la dispoziție o panoplie ce l-ar face invidios și pe cel mai îndârjit colecționar de fierărie medievală. Însă noutatea majoră constă în introducerea amuletelor, echipament destinat exclusiv Avatarului (trimisul Vostru pe masa de joc). Astfel, planurile producătorului în legătură cu această carte încep să prindă contur și realizăm că rolul lui nu a fost gândit ca unul pur decorativ. Mai mult, ni s-a promis că, o dată cu lansarea a noi pachete, noi piese vor întregi puzzle-ul reprezentat de Avatar.

În concluzie, cele două pachete par extrem de balansate (dacă vă uitați puțin la liderii celor două facțiuni, Miana și Argath, veți înțelege de ce...), posibilitățile tactice date de apariția noilor tipuri de land-uri și a unităților sau vrăjilor cu preț mixt sunt considerabil crescute și, cred eu, vă vor ține ocupați până când băieții se vor hotărî că e timpul pentru un nou expansion. Curând, sper eu, deoarece am început să îndrăgesc jocul ăsta din ce în ce mai mult. Un păsăroi mi-a șoptit că decembrie va fi o lună bună pentru Warcards... gooo boys! Și același păsăroi îmi povestește de o jumătate de oră pe Messenger despre ce o să ne aștepte în viitorul mai mult sau mai puțin îndepărtat. Dacă totul va merge conform planului, eu voi avea material pentru zece preview-uri, iar voi veți avea un TCG de milioane. Dacă nu, într-o noapte fără lună, Oradea va rămâne fără un cetățean...

■ cioLAN

Distribuitor	Cristian Bodea
On-line	www.warcards.ro
Data apariției	iunie 2005


Journey to the Center of the Earth.
Imagine trimisă de Tavy.



Alaaaarm, sharks at 6 o'clock. **Imagine trimisă de Sphinx.**



Dacă vreau și climă, la cât ajunge?
Imagine primită de la Vlad Tănăsescu.

D. Bucuresti
Founded 1948
Club prestige: 16 out of 20

History

Statistics 1st League	
Points	3779
Matches	2419
Goals	5246
Conceded Goals	2845
Leaderships	769

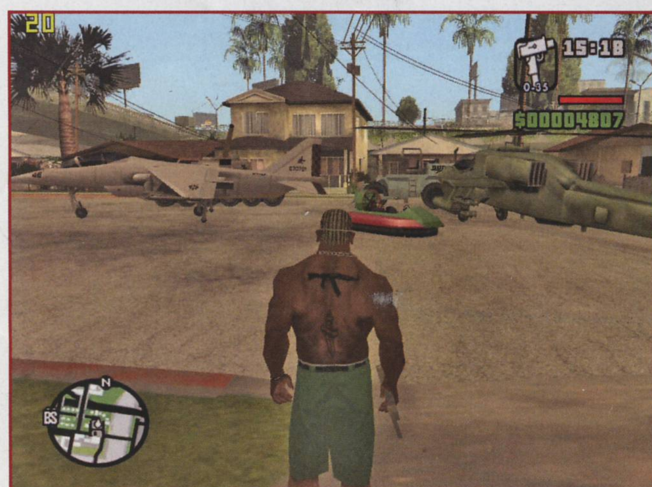
Records				
Highest Home Win	11-0	against	R. Bucuresti	2026
Highest Home Defeat	0-10	against	S. Bucuresti	2018
Highest Away Win	9-0	against	Alba Iulia	2015
Highest Away Defeat	0-15	against	Ş. Bucuresti	2013
Highest Attendance	157180	against	N. Bucuresti	2028

Titles	
Championships	2012, 2014, [illegible], 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028,
National Cup	1990, 2000, 2001, 2003, 2007, 2008, 2010, 2012, 2014, 2015, 2016, 2017, 2019, 2024, 2026, 2027,
Super Cup wins	-
League Cup wins	-
European Cup wins	2014
Champions Cup wins	2006, 2007, 2008, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027,
World Club Cup wins	-
Club World Championships	-

General | History | Squad | Current Season | Team Picture | OK

O mai fi loc de trofee la club? **Imagine primită de la SuiraM.**


Suspansul crește, Lobonț îl privește adânc în ochi...
Imagine trimisă de Dan Petrescu.


Mama o să fie atât de fericită.
Imagine primită de la Candy Man.


Capul jos, că se trage.
Imagine trimisă de Maverick.

Câștigătorul din acest număr este Sphinx.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

www.

Bait Car

www.baitcar.com

Că tot e acum nebunia cu Grand Theft Auto, ia puneți mâna pe Internet și intrați pe adresa de mai sus ca să-i vedeți pe adevărații criminali care se dedau la câte un „grand theft auto". Mai exact, este vorba de un program al forțelor de ordine din SUA care plasează prin toate colțurile țării diverse mașini „capcană", dotate cu camere de luat vederea, numai bune să atragă atenția răufăcătorilor. Rezultatul îl vedeți pe site.







Girls and Corpses

www.girlsandcorpses.com

Acum, tot ce pot eu să sper este ca site-ul ăsta să nu fie pe bune. Altfel cum aș putea explica o revistă online în care cele mai frumoase modele se pozează alături de distinși domni în vârstă de câteva sute de ani. Nu uitați, dacă aveți vreun bunic uitat în vreun dulap prin casă, s-ar putea să fie șansa voastră de a agăța niște tipe super.

PostSecret

www.postsecret.blogspot.com

Mai demult vă îndreptam atenția spre câteva site-uri care vă ofereau posibilitatea să vă descărcați sufletul și să faceți publice (sub protecția anonimatului, desigur) cele mai teribile secrete ale voastre. Ei bine, iată o idee și mai bună. PostSecret este un proiect de colectare de cărți poștale, scrisori sau ce îi mai dă omului mâna, umplute cu secretele teribile ale persoanei respective. Pe lângă mesajul sub formă de text, fiecare „scrisoare" mai vine și cu un mesaj vizual, iar combinația este un lucru mai mult decât impresionant.

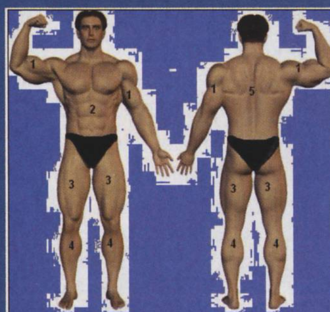




Închiriați-ne!

www.rentme.lx.ro

Ideea nu e deloc rea și nici nouă. Mai deunăzi, o fătucă își vindea spațiu publicitar pe piept pe Ebay. Ei bine, nici românașii noștri nu au putut să rămână mai prejos, așa că pe site-ul de mai sus puteți face reclamă pe spinarea unor tineri de-ai noștri. Economie de piață, ce mai! Aștept pozele și eventual includerea în program a colegelor de școală, a surorilor și a fetelor faine de prin cartierul respectivilor.



■ **Mitza**



THE BIG GAME PARTY

Pentru că de data asta m-ați cam lăsat fără spațiu (parte din vină o au și cei doi întârziați de la sfârșit), am să trec direct la subiect, adică la tema pentru luna viitoare. Gata, a venit vara, ați terminat-o cu școala și e timpul să fiți răsplătiți pentru munca depusă. Ce vreți să faceți vara asta? Unde vreți să mergeți, cu cine și cât o să rezistați departe de jocurile voastre preferate. Mail-urile la rzarectha@level.ro și felicitările cu instantanee de pe plajă pe adresa redacției.

■ **Rzarectha**

Christa

„Așa, party cu personaje din jocuri... hmz, m-am gândit ceva timp pe cine aș invita. Cred că invitatul de onoare ar fi George Sttobart din Broken Sword, care bineînțeles ar veni cu Nico. De ce „de onoare"? Poate fiindcă mi s-a părut cel mai fascinant personaj, cel mai interesant și mai bine realizat. Pur și simplu are acel ceva, o personalitate deosebită. N-ar putea lipsi nici Lara Croft ca să nu fie monotonă atmosfera, deși nici Rayne n-ar fi o idee rea... da' parcă totuși aș prefera să plece acasă toți invitații cu jugulara intactă ;).

Cum nu merge petrecere fără ceva puncte de atracție, aș mai invita și personaje care deja sunt vedete printre gameri, cum ar fi Kate Walker din Syberia, Gordon Freeman, The Prince (din Prince of Persia), Tommy Vercetti din GTA, Jack Carver din Farcry și last but not least, Raziel (cum ar putea lipsi... no way). Dar într-un colț al sălii în care s-ar ține această nemaiîntâlnită petrecere, ar mai fi cineva... o anume domnișoară, pe numele ei Marv. Ea nu sare la gâtul oamenilor și nici nu omoară diferite viețăți cu ceva probleme fizice (și mentale) evidente. Nici la puzzle-uri nu e ea prea strălucită. Dar cine e Marv... ea are o slujbă, o casă, o viață obișnuită, are idealuri și vise ca noi, are... dap, Marv e Sims-a mea preferată, pe care n-aș lăsa-o să lipsească pentru nimic în lume, ca să mă revanșez pentru că în ultima vreme am cam neglijat-o (n-am mai jucat sims de nu mai știu când... ☹).

Cam ăștia ar fi invitații la the game party of the year. Locația... în Castelul Hogwarts din Harry Potter, chiar dacă s-ar simți și Harry autoinvitat... facem o concesie că-i prea frumos castelul ;).

So, let's party people!!!"

Snooppy

„Hello LEVEL! Hmm... având în vedere că doream să vă

scriu de mult și chiar am o șansă bună să ajung în paginile revistei, am considerat acest topic drept cea mai bună ocazie.

Deci, petrecere ca-n jocuri. Având în vedere că sunt un fan înrăit al jocului „Mafia: The City of Lost Heaven", dar mai ales că admir ascensiunea lumii mafiote din anii 1930-1940 din State, prima idee a mea de petrecere ar fi undeva în acea perioadă de timp. Imaginați-vă numai, anul 1933, Hotel Corleone, o petrecere mai normală, un dineu între mafioți, capii mafiei discută soarta orașului în timp ce mănâncă cu nerușinare cel mai bun homar prins direct din lacu' de după colț. Nu pot lipsi personajele principale, Tommy, Salieri, marele petrecăreț Paulie, (toți având o foarte mare plăcere în a bea whiskey cu litrul) etc. În fine, aceasta nefiind cea mai bună idee de petrecere (prea cuminte, too normal), m-am gândit și la un al doilea scenariu. Dacă ai organiza o petrecere cu toți „băieții răi" ai jocurilor de azi (și de ieri). Un club de noapte murdar din Red Light District, beutură și fumei, niște „afrodiziac" de clasa I și multe alte chestii. Sarea și piperul petrecerii... participanții. Nimeni alții decât Max Payne, Tommy Vercetti și Băiețașul cel mut din GTA3 (și mulți alții pe care dacă i-aș menționa aș umple încă două pagini). În fine, acestea fiind spuse, nu uit să vă amintesc că sunteți cea mai bună revistă de jocuri de la noi, țineți-o tot așa, bla bla bla. See you LEVEL."

Mast3rguy

„Eu cred că petrecerea ideală ar trebui să se desfășoare în Florida, într-o casă foarte mare la ocean, seara, spre apus cu toți prietenii tăi, (bineînțeles toți formați la școală sau la liceu). Aici, la personaje speciale ar trebui să apară: Omul-păianjen, să încingă atmosfera în toiul petrecerii, la fiecare masă să fie domnișoare care dansează exotic, acestea fiind din Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude și, bineînțeles, Larry, dar fără să le colecteze (nu am găsit cuvinte) pe toate să mai rămână și pentru Max, că doar cum a rămas fără soție, este încă fără căutare, deoarece s-a despărțit de Mona (eu i-am suflat-o). Bineînțeles, să fie toate felurile de cocteil nealcoolic ca să nu vină aici să se îmbete ca prințul nostru cel întunecat care de-abia a reușit să scape de Adaka și a făcut un popas la petrecere să se întâlnească cu prietenul lui din copilărie Neo, ucigașul de agenți. Cel care va face mulțimea să râdă cu bancurile sale va trebui să fie Raz, psihopatul (ne)întreg la minte din Psychonauts. Bineînțeles, toți vor trebui să socializeze că doar e petrecere mare în piscina interioară care are temperatura potrivită de omul de foc și de maimuța galbenă din Fantastic Four. Nici ceilalți doi iubiței nu vor sta deoparte și vor petrece clipe intime împreună pe terasa de la etaj sub bolta cerului. Toate acestea fiind spuse, aceasta mi se pare petrecerea perfectă cu cele mai populare personaje din industria jocurilor pe PC."


Simșii ăștia petrec de când îi știu.

Candy Man

„Unde vor fi calculatoarele peste 50 de ani? Hmm... Greu de spus... Ce-i mișto la astfel de preziceri e că mulți își dau cu părerea, puțini au dreptate, dar invariabil după ce totul s-a terminat, se găsește câte unul care să spună „Aveam dreptate! V-am spus eu! Trebuia să mă ascultați".

Eu, în primul rând, văd două posibilități: calculatoarele pot să evolueze sau pot să nu evolueze. Toată lumea pare să ia „for granted" faptul că tehnologia o să continue să avanseze și umanitatea să înflorească. Știu că războiul rece s-a terminat, că ne-am relaxat cu toții și perspectiva unei


Now, this is a real monster party.


Ce găsesc toți la chefurile lui Hef?!

catastrofe mondiale pare la fel de îndepărtată ca cea a dispariției gropilor din București, dar totuși... n-a jucat nimeni Fallout? Și apoi cum credeți că se simțeau dinozaurii cu o zi înainte să-i lovească cometa?

Dar să lăsăm la o parte asemenea imagini sumbre și să ne închipuim că peste 50 de ani vom butona în continuare fericiți. Sau poate că nu. Deja se poate identifica o traiectorie convergentă în domeniul tehnologiei. SMS prin Internet, televiziune pe calculator, supraveghere prin satelit s.a.m.d. Cine e să spună că peste 50 de ani toate aceste tehnologii, plus altele, nu vor fi de fapt una singură? Și nu e oare posibil ca în loc de deja anticele maus și tastatură să le controlăm prin intermediul unor cipuri implantate la nivelul scoarței cerebrale? Dar de ce implantate și nu crescute? Poate în următorii 50 de ani ingineria genetică va progresa într-atât încât chiar noi vom deveni calculatoarele de care vorbim.

Știu că timpul pare foarte scurt, dar gândiți-vă unde erau computerele acum 100 de ani. Ce încerc de fapt să zic e că orice se poate întâmpla și singura limită e imaginația (nu era asta o replică dintr-un film?).

Și, în final, e posibil ca peste 50 de ani calculatoarele să nu fie foarte diferite de ce avem acum. Există, tehnologic vorbind, diferențe imense între diferitele regiuni de pe glob. Vedeam pe National Geographic de curând că o treime din oamenii de pe glob n-au vorbit niciodată la telefon. Nu e posibil oare ca națiunile mai avansate să își încetinească progresul pentru a le lăsa pe celelalte să recupereze? Probabil că nu, dar în orice caz nimeni nu poate prezice ce efecte vor avea schimbările din dinamica politicii mondiale (analiștii politici încearcă, dar te poți baza pe ei ca pe horoscop).

Eu unul sper doar că, dacă se va întâmpla așa și dezvoltarea computerelor va stagna, să ne întoarcem la genul de jocuri de acum 10-15 ani, în care nu conta ce efect vizual nemaivăzut conține jocul, ci cât de mult te atrage în lumea lui. Sunt oare singurul care vede o relație invers proporțională între calitatea graficii unui joc și ideologia din spatele lui? Grafica e doar un mijloc pentru un scop și nu un scop în sine, oameni buni! Anyway... 50 de ani e un timp lung și adesea realitatea depășește în ciudățenie chiar și imaginația."

Doomgiver

„Vă salut. Reușesc și eu în sfârșit să vă scriu. Pur și simplu nu reușesc să scriu revistei mele preferate. Fără Internet acasă e cam greu și trebuie să trec pe la unul altul să-mi trimit mail-urile.

Înainte să încep vreau să zic ceva referitor la tema din luna aprilie (aia cu primul joc jucat). Este foarte plăcut să citesc chtaroom-ul, dar tema asta m-a lăsat puțin dezamăgit. Mă așteptam să citesc amintirile unor adevărați „veterani". Da' pe bune... abia în '96 să dai de primul tău joc? Și ăla să fie Doom. Păi pe vremea mea să fi știut de Doom, nu mai jucam nimic în afară de dânsul. Nu mâncam, nu mergeam la școală etc. Bine, știu că există gameri și mai bătrâni (mai bătrâni ca mine; știu că v-a scris mai demult unul care are și copii „ce copii norocoși!", vorba lu' Mitza) și mă simt inferior față de dânșii, dar față de cititorii din aprilie mă simt destul de bătrân și eu. Ar trebui să-i iau pe genunchi în fața focului și să le povestesc despre vremurile mele (acum am 18 ani, să trăiesc, mulți înainte, alea alea :P). Zic de Terminator... ei n-au văzut Rambo-urile alea cu rezoluțiile lor. Sau joculețele alea cu un singur joc în care trebuia să te ferești de niște asteroizi sau ce-o fi. Păcat că n-am reușit să vă trimit atunci mail-ul meu. Acum să revenim la oile de luna asta: faza cu calculatoarele. Eu cred că mai devreme sau mai târziu o să ajungem să depindem de calculatoare. Încetul cu încetul totul este făcut cu ajutorul calculatorului. Acuma până și bunica mea mă roagă să-i scriu și să trag la imprimantă pomelnicul pentru biserică. Să punem și problema dacă oamenii învață tot mai puține bazându-se pe calculator. Nu prea cred. Poți învăța chiar mai mult. Pe vremuri, la școli se punea valoare pe discipline ca matematica, fizica, în general chestii din astea; electronica... de care îți trebuiau să ajungi inginer, meserii de genul ăsta. Și astăzi e la fel, dar printre dânsele își fac acum loc și informatica și toate cele care au de-a face cu domeniul IT. Parcă văd că în viitor totul va depinde de calculator. Până și ușa de la casă. Asta putem să vedem cu toții la televizor... primele semne. <creepy voice> Și va veni ziua în care totul va fi controlat de calculatoare. În caz că vor face ceva greșit, le vom „scoate din priză", dar acestea vor învăța să se apere și până la urmă își vor da seama că omenirea va fi o amenințare pentru ele și va trebui eliminată. Astfel, peste mulți ani omenirea va fi pusă în pericol de către propria-i creație... Buahahahaha. (și va fi trimis înapoi în timp un terminator... știți voi). Bine, hai că iar m-a apucat. Râdem noi, dar cine știe, poate că așa ceva chiar se poate întâmpla (și asta doar din greșeala omului se poate). Deci iată un posibil răspuns pentru întrebarea dacă oamenii vor mai învăța ceva bazându-se pe calculatoare: da, din posibilele greșeli (dar și calculatoarele au de învățat). Acuma, serios, singura consecință negativă va fi o „lenevizare" generală. Vom lăsa calculatoarele să facă toate treburile în locul nostru, iar noi vom sta cu burta la soare, jucând Gothic 10 (mii >:)). Hai să recunoaștem, parcă totul e mai ușor când trebuie făcut la calculator.

Cam asta am avut de zis. N-a ieșit tare bine; asta e, data viitoare o să-mi pun calculatorul să scrie pentru Chatroom. Ah, era să uit. Astăzi măcar mai există cineva care se împotrivește „calculatorizării": profesorii; când le faci un referat scris pe calculator, nu ți-l primesc. Zic că l-ai luat de pe net ☺. Hai că v-am lăsat."

talon de comandă LEVEL 07/05

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL PC FĂRĂ PROBLEME (NOU!!)	115.000 lei/ 11,5 lei noi/buc		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL	100.000 lei/ 10 lei noi/buc		
CHIP SPECIAL LUMEA MOBILĂ	112.000 lei/ 11,2 lei noi/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament LEVEL 07/05

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~810.000 lei/ 81 lei noi~~	500.000 lei/ 50 lei noi
12 luni	~~1620.000 lei/ 162 lei noi~~	900.000 lei/ 90 lei noi

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

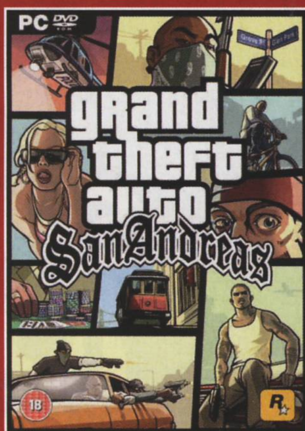
Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI best distribution



Câștigă jocul Grand Theft Auto: San Andreas

În ce an a apărut primul joc din seria Grand Theft Auto?

a. 1996
b. 1997
c. 2001

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2005.

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Grand Theft Auto: San Andreas din acest număr al revistei.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Geanina Perju
(geanina_perju@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

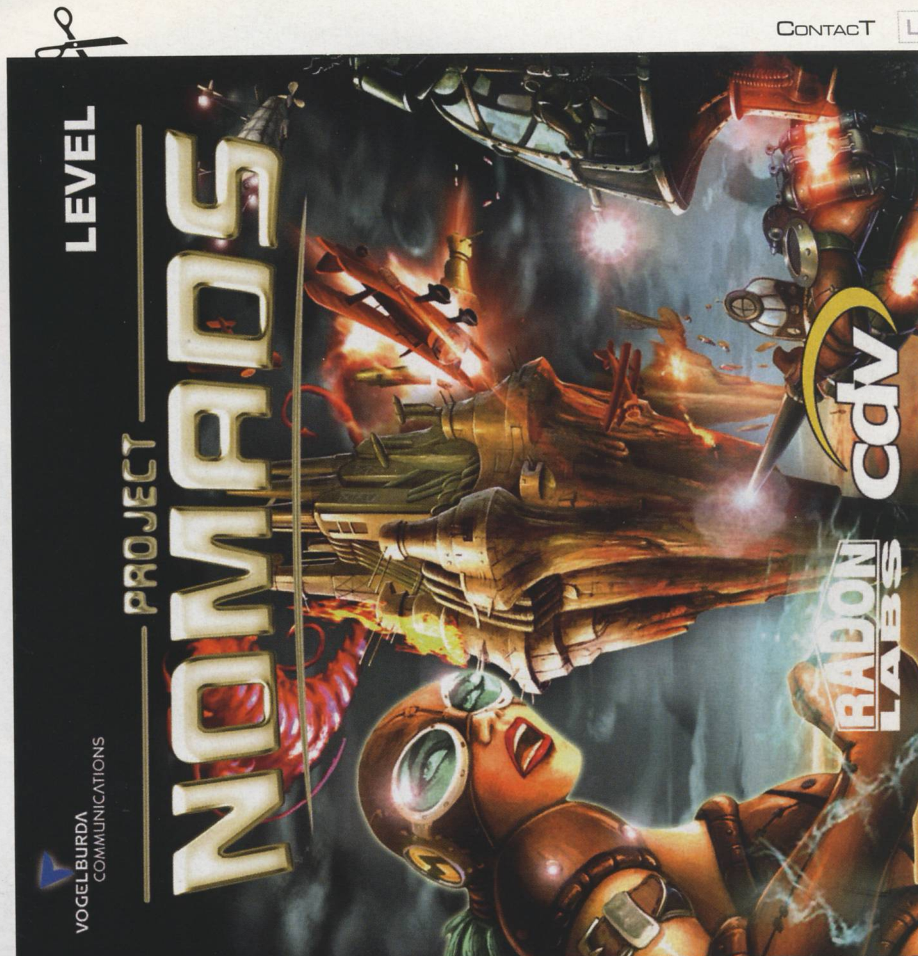
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

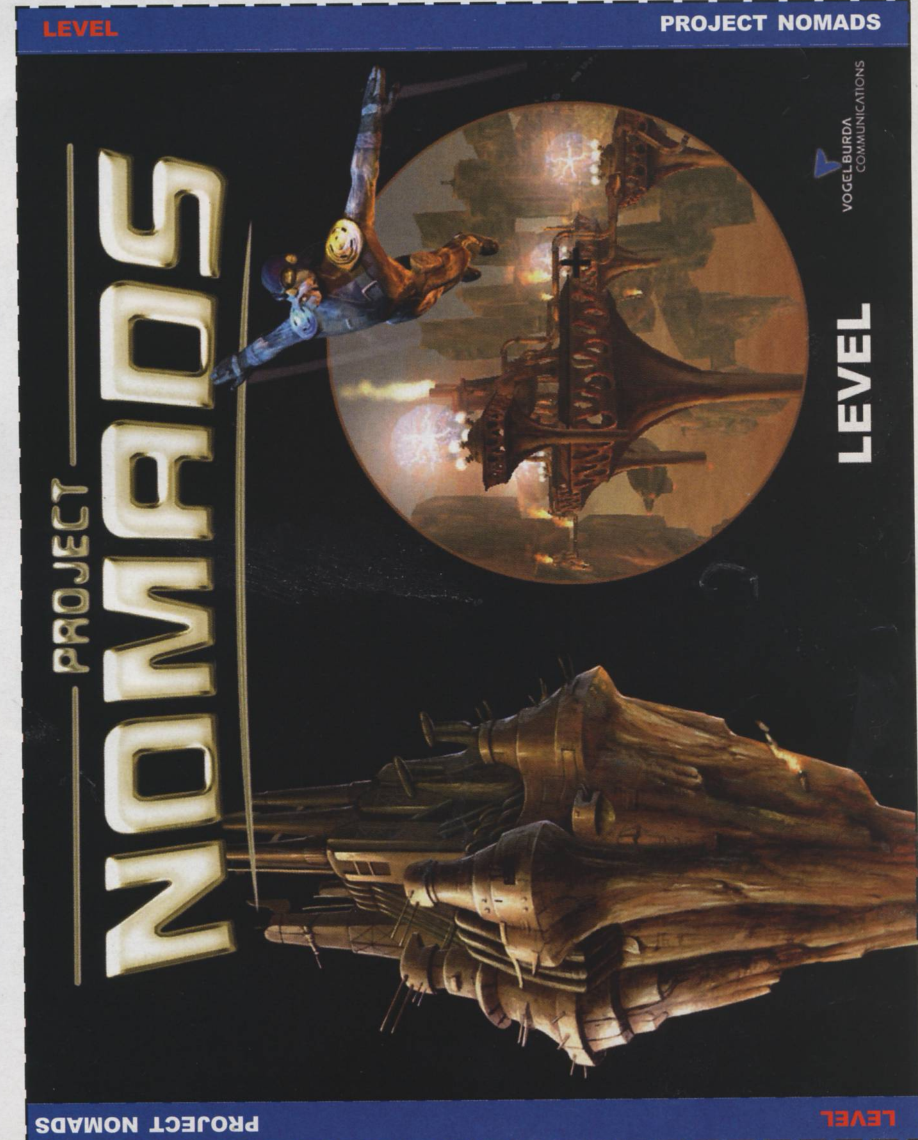
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

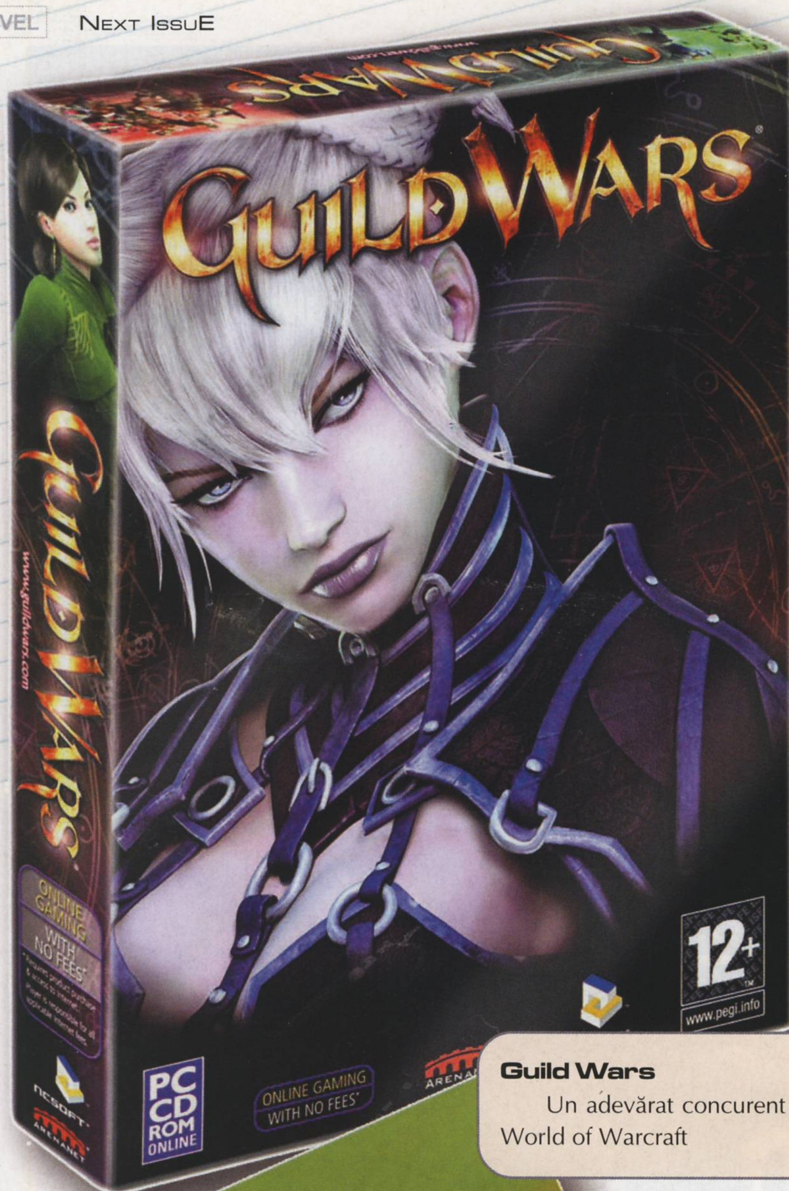


Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare februarie 2004 - februarie 2005), LEVEL are 107.000 cititori/număr.

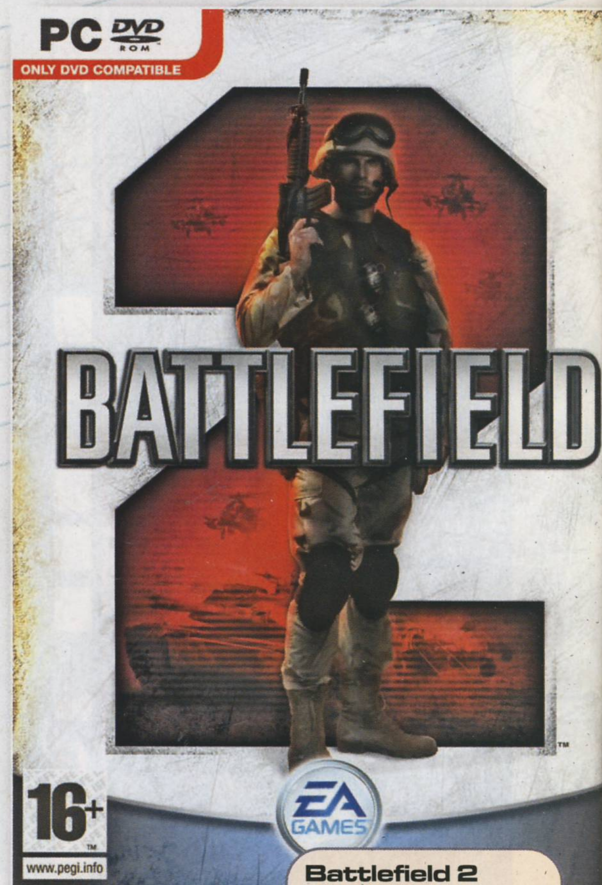
INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



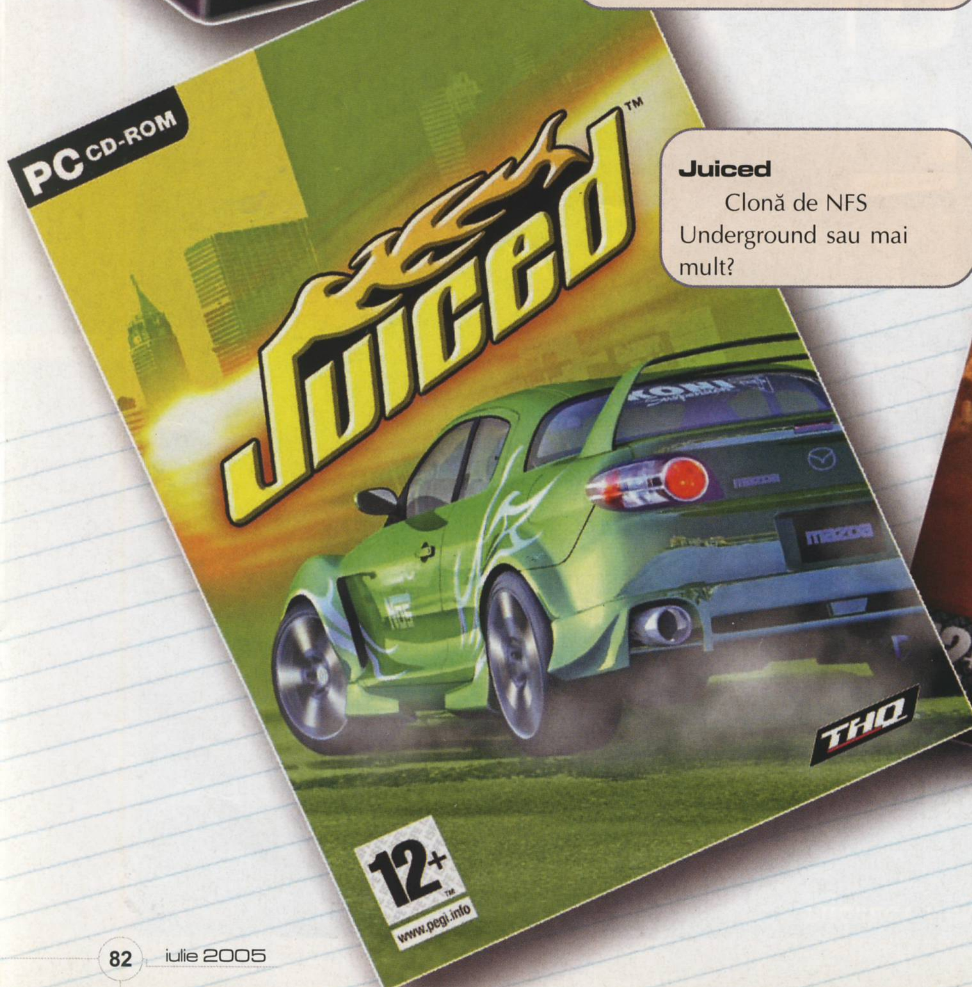




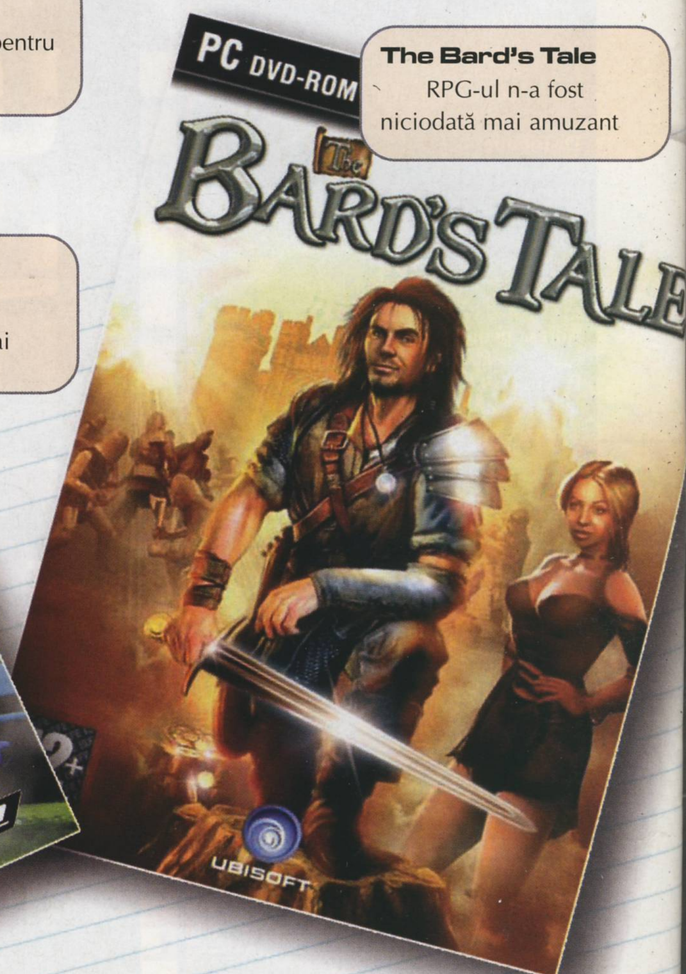
Guild Wars
Un adevărat concurent pentru World of Warcraft



Battlefield 2
Din nou la arme!



Juiced
Clonă de NFS Underground sau mai mult?



The Bard's Tale
RPG-ul n-a fost niciodată mai amuzant

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro